Carrera®
DIGITAL 124

Carrera®
2.4 GHz WIRELESS+

23613 GENTLEMEN RACE

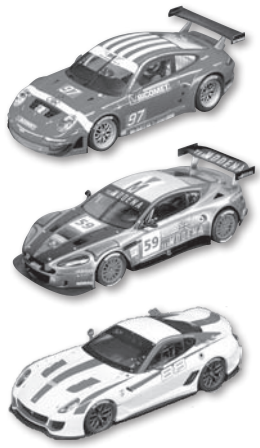
D Montage- und Betriebsanleitung

GB USA Assembly and operating instructions

F Instructions de montage et d'utilisation

Verpackungsinhalt · Contents of package · Contenu du carton

23613 GENTLEMEN RACING



1x 1x 1x 1x 1x 1x 6x 1x 1x 3x 3x

2x 44 cm/17.32 inch (P)

1x 90°/100 cm/39.37 inch (Q)

1x 150 cm/59.05 inch (R)

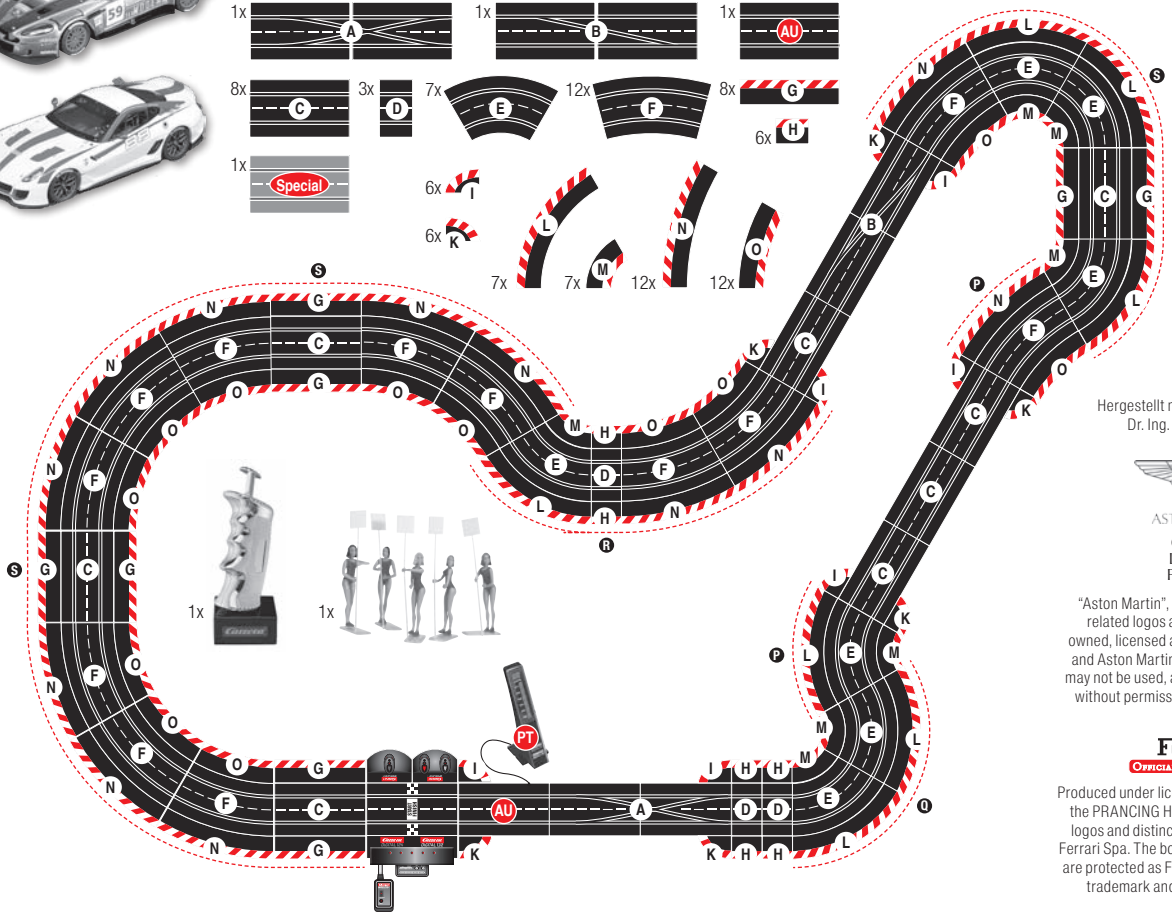
3x 240°/232 cm/91.34 inch (S)

1x A 1x B 1x AU

8x C 3x D 7x E 12x F 8x G 6x H

1x Special 6x I 6x K 7x L 7x M 12x N 12x O

96x 300x 2x 6x 6x



1x 1x

Hergestellt mit der Zustimmung der Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG.

ASTON MARTIN

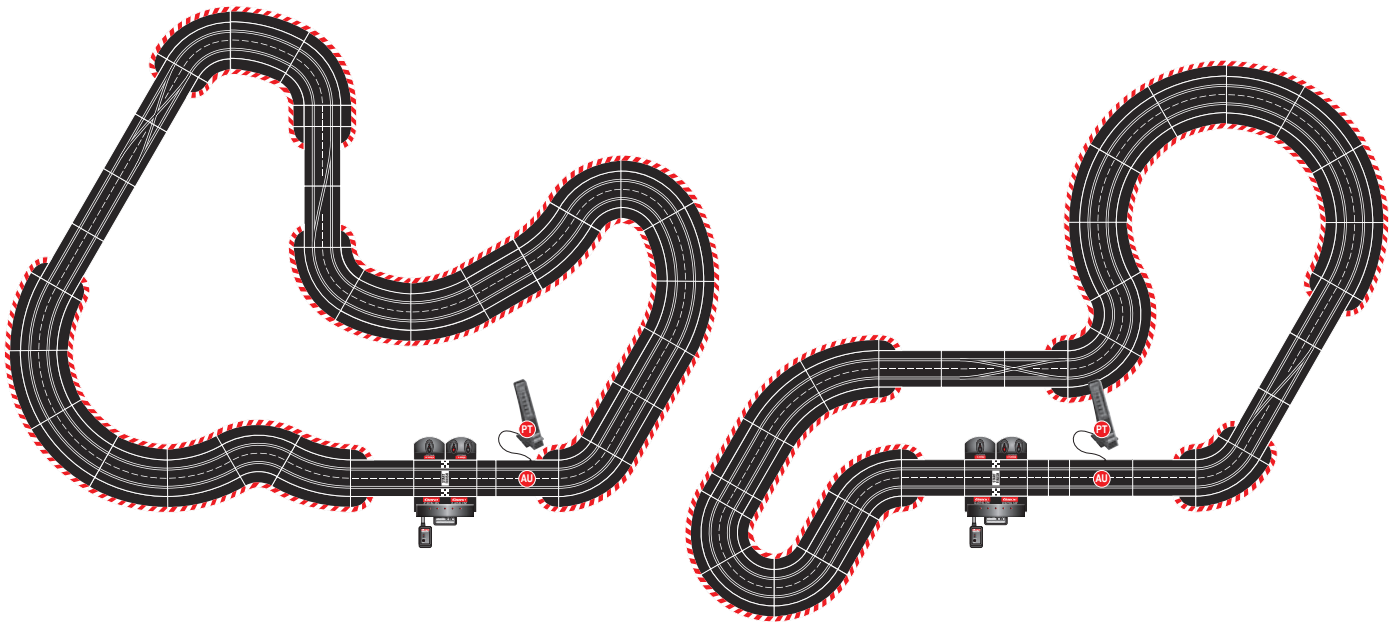
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

"Aston Martin", "Aston Martin Racing" and related logos and other trademarks are owned, licensed and/or used by Aston Martin and Aston Martin Racing. These trademarks may not be used, amended and/or reproduced without permission. All rights are reserved.

Ferrari
Official Licensed Product

Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are property of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Alternative Aufbauvorschläge · Extension proposal · Suggestion d'extension



Montage- und Betriebsanleitung • Technische und designbedingte Änderungen vorbehalten 4

Assembly and operating instructions • Subject to technical and design-related changes 11

Instructions de montage et d'utilisation • Sous réserve de modifications techniques ou de design 18

D

GB USA

F

D

Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise 4
Konformitätserklärung 4
Verpackungsinhalt 4
Technischer Hinweis zum Aufbau 4
Wichtiger Hinweis 5
Beschreibung 5
Vor dem ersten Gebrauch 5
Akku-Pflege 5
Aufbauanleitung 5
Leitplanken und Stützen 5
Elektrischer Anschluss 5
Fahrzeugbauteile 5
Anschlüsse Control Unit 6
Anschluss des Receivers 6
Anschluss der Ladestation 6
Anschluss des Position Towers 6
Anzeigeelemente 6
Laden der Handregler 6
Binding-Prozess 6
Bedienelemente Control Unit 7
Codierung/Decodierung der Fahrzeuge auf entsprechenden Handregler 7
Startvorbereitung 7
Weichenfunktion 7
Lichtfunktion an/aus 7
Codierung/Programmierung Autonomous Car 7
Codierung/Programmierung Pace Car 7
Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car 8
Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge 8
Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge 8
Einstellung Tankinhalt 8
Erweiterte Pit Lane Funktion 9
Sound ON/OFF 9
Reset Funktion 9
Strom-Spar Funktion 9
Austausch von Doppelschleifern und Leitkiel 9
Höhenverstellung Fahrzeugchassis 9
Wechsel Lichtplatine 10
Wartung und Pflege 10
Fehlerbeseitigung/Fahrtechnik 10
Technische Daten 10
Warnhinweise 10

Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!
Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und Bedienung Ihrer Carrera DIGITAL 124 Rennbahn. Lesen Sie bitte diese sorgfältig durch und bewahren Sie sie anschließend auf. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen Fachhändler oder die Carrera Service Hotline +49 911 7099 -145 oder besuchen unsere Webseiten: **carrera-toys.com · carreraclub.com**

Bitte überprüfen Sie den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden. Die Verpackung enthält wichtige Informationen und sollte ebenfalls aufbewahrt werden.
Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer neuen Carrera DIGITAL 124 Bahn.

Sicherheitshinweise

• **ACHTUNG!** Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Achtung: Funktionsbedingte Klemmgefahr.

• **ACHTUNG!**
Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile. Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen, können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate, wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden.

• Der Transformator ist kein Spielzeug! Die Anschlüsse des Trafos nicht kurzschließen! Hinweis an die Eltern: Den Trafo regelmäßig auf Schäden an der Leitung, am Stecker oder am Gehäuse untersuchen. Spielzeug nur mit empfohlenen Transformatoren betreiben! Bei einem Schaden darf der Transformator nicht mehr verwendet werden! Die Rennbahn nur mit einem Transformator betreiben! Bei längeren Spielpausen wird empfohlen den Transformator vom Stromnetz zu trennen. Gehäuse von Trafo und Geschwindigkeitsreglern nicht öffnen!

Hinweis an die Eltern:
Transformatoren und Netzgeräte für Spielzeuge sind nicht dazu geeignet, als Spielzeuge benutzt zu werden. Die Benutzung dieser Produkte muss unter ständiger Überwachung der Eltern erfolgen.

• Die Bahn und Fahrzeuge sind regelmäßig auf Schäden an Leitungen, Steckern und Gehäusen zu überprüfen! Defekte Teile auswechseln.
• Die Autorennbahn ist nicht für den Betrieb im Freien oder in Nassräumen geeignet! Flüssigkeiten fernhalten.
• Keine Metallteile auf die Bahn legen, um Kurzschlüsse zu vermeiden. Die Bahn nicht in unmittelbarer Nähe empfindlicher Gegenstände aufstellen, da aus der Piste geschleuderte Fahrzeuge Beschädigungen verursachen können.
• Vor der Reinigung den Netzstecker ziehen! Für die Reinigung ein feuchtes Tuch benutzen, keine Lösungsmittel oder Chemikalien. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.
• Autorennbahn nicht in Gesichts- oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausschleudernde Fahrzeuge besteht.
• Unsachgemäßer Gebrauch des Transformators kann einen elektrischen Schlag verursachen.
• Das Spielzeug darf nur an Geräte der Schutzklasse II angeschlossen werden.
• Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator für Spielzeuge benutzt werden.

Hinweis:
Das Fahrzeug darf erst im komplett zusammengebauten Zustand wieder in Betrieb genommen werden. Der Zusammenbau darf nur von Erwachsenen vorgenommen werden.

Dieses Gerät kann von Kindern ab 8 Jahren und darüber, sowie von Personen mit verringerten physischen, sensorischen oder mentalen Fähigkeiten oder Mangel an Erfahrung und Wissen, benutzt werden, wenn sie beaufsichtigt oder bezüglich des sicheren Gebrauchs des Gerätes unterwiesen wurden und die daraus resultierenden Gefahren verstehen. Kinder dürfen nicht mit dem Gerät spielen. Reinigung und Benutzer-Wartung dürfen nicht von Kindern ohne Beaufsichtigung durchgeführt werden.
Dem Kind ist die Anweisung zu geben, nicht wiederaufladbare Batterien wegen der Explosionsgefahr nicht aufzuladen und es nicht zu versuchen.

Konformitätserklärung

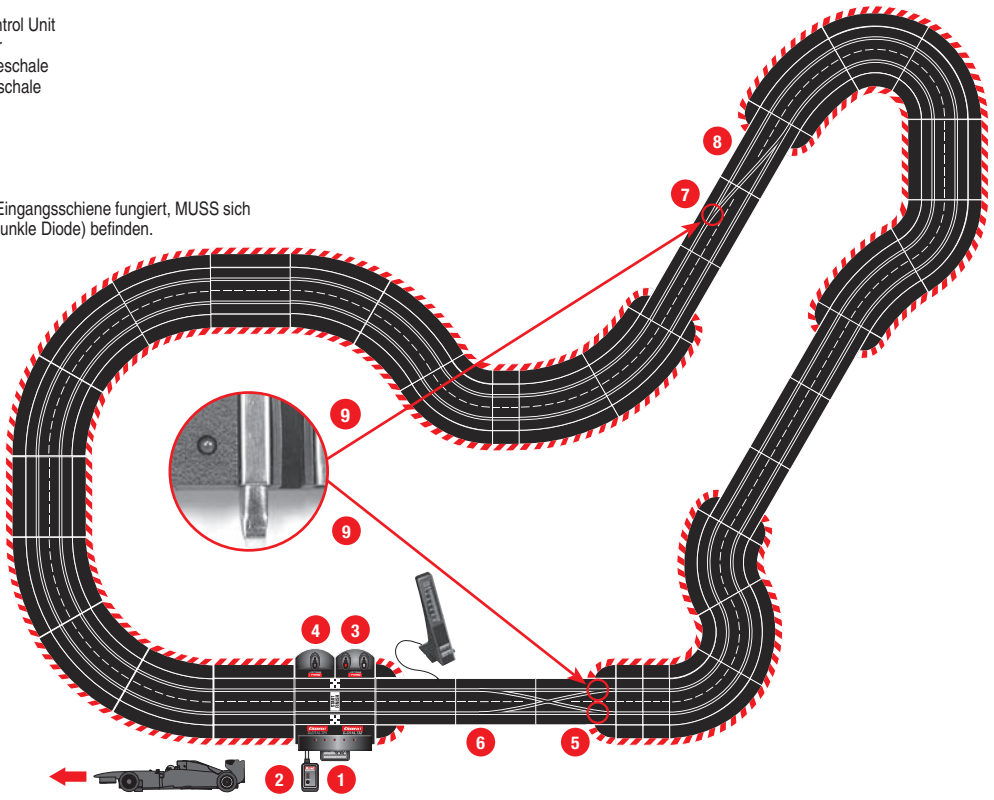
Hiermit erklärt die Firma Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH, dass sich der Artikel „2,4 GHz WIRELESS+“ in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen der Richtlinie 1999/5/EG (R&TTE) befindet.
Die Konformitätserklärung kann unter folgender Adresse abgerufen werden: www.carrera-toys.com

Verpackungsinhalt

1 Porsche GT3 RSR “BMS Scuderia Italia, No.97”, 2010
1 Aston Martin DBR9 “Team Modena, No.59”
1 Ferrari 599XX, Ferrari Racing Days “No.88”
8 Standardgeraden
3 1/3 Geraden
1 Control Unit
1 Position Tower
1 Adapter Unit
1 Carrera DIGITAL 124 Doppelweiche (2 Schienenteile)
1 Carrera DIGITAL 124 Weiche, rechts (2 Schienenteile)
7 Kurven 1/60°
12 Kurven 3/30°

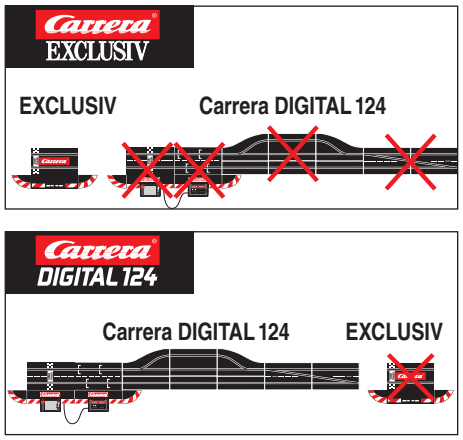
Technischer Hinweis zum Aufbau

1. Anschlussschiene + Control Unit
2. WIRELESS+ Empfänger
3. WIRELESS+ Doppelladeschale
4. WIRELESS+ Einzelladeschale
5. Doppelweiche Eingang
6. Doppelweiche Ausgang
7. Weiche Eingang rechts
8. Weiche Ausgang rechts
9. Infrarotempfänger:
   Auf der Weiche, die als Eingangsschiene fungiert, MUSS sich der Infrarotempfänger (dunkle Diode) befinden.



3 WIRELESS+ Handregler
1 WIRELESS+ Empfänger
1 WIRELESS+ Doppelladeschale
1 WIRELESS+ Einzelladeschale
3 LiPo-Akku für Handregler
1 Transformator
1 Spezialschiene
1 Grid Girls
1 Golden plated winners cup
Außenrandstreifen für Kurven
Innenrandstreifen für Kurven
Randstreifenabschlussstücke
Leitplanken
Fahrbahnverriegelungen
Ersatzschleifer
Bedienungsanleitung
Streckenlänge: 12,0 m
Aufbaumaße: 435 x 335 cm

Wichtiger Hinweis



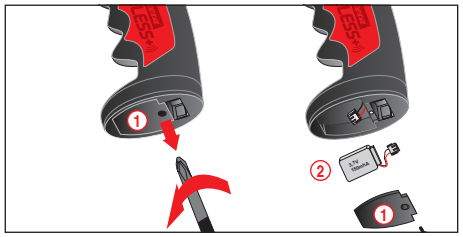
Bitte beachten Sie, dass es sich bei Exclusiv (analoges System) und Carrera DIGITAL 124/132 (digitales System) um zwei separate und komplett eigenständige Systeme handelt. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, beide Systeme beim Aufbau der Bahn zu trennen, d.h. es darf sich kei ne Anschlussschiene von Exclusiv mit der Anschlussschiene inkl. Black Box von Carrera DIGITAL 124/132 in einer Strecke befi nden. Auch dann nicht, wenn nur eine der beiden Anschlussschienen (Exclusiv Anschlussschiene oder Carrera DIGITAL 124/132 Anschlussschiene inkl. Black Box) an die Stromversorgung angeschlossen ist. Desweiteren dürfen auch alle weiteren Komponenten von Carrera DIGITAL 124/132 (Weichen, Elektronischer Rundenzähler, Pit Stop) nicht in eine Exclusiv Bahn eingebaut werden, d.h. analog bespielt werden. Bei Nichtbeachtung obiger Angaben ist es nicht auszuschließen, dass die Carrera DIGITAL 124/132 Komponenten zerstört werden. In diesem Fall kann kein Garantieanspruch geltend gemacht werden.

Beschreibung

WIRELESS+ ist das neue kabellose Rennbahnvergnügen für Carrera DIGITAL124 und Carrera DIGITAL132. Die 2,4 GHz Funktechnologie mit Frequenzhopping ist störungsfrei und bietet eine Reichweite von bis zu 15 m. Dank leistungsstarker Lithium Polymere Akku ist ein Spielbetrieb bis zu 8 Stunden und ein Standby-Betrieb von sogar 80 Tagen möglich. WIRELESS+ bietet kabellose Freiheit für bis zu 6 Fahrer an der Rennbahn.

Vor dem ersten Gebrauch

Vor dem ersten Gebrauch des Handreglers muss der mitgelieferte Akku (2) in den Regler eingesetzt werden. Schrauben Sie dazu das Akkufach (1) auf der Unterseite des Handreglers auf. Verbinden Sie den Stecker des Akkus mit der Anschlussbuchse des Handreglers und setzen Sie den Akku in das Fach ein. Schrauben Sie abschließend den Deckel des Akkufaches wieder zu. Der Akku ist werksseitig vorgeladen; sollte jedoch vor dem ersten Gebrauch vollständig aufgeladen werden.

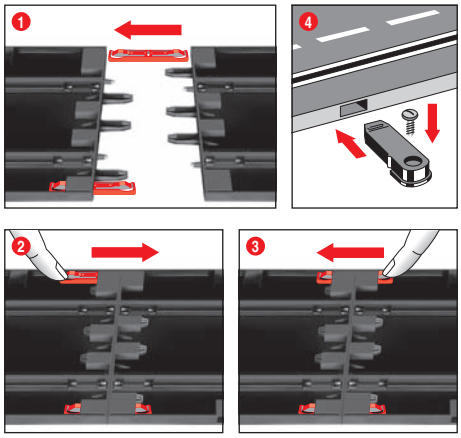


Akku-Pflege

Um eine möglichst lange Haltbarkeit und Leistung des Akkus zu erzielen, sollten folgende Punkte zur Pflege und Lagerung beachtet werden.

• Neue Akkus vor dem ersten Gebrauch vollständig aufladen.
• Bei vollgeladenem Akku beträgt die Dauerspielzeit ca. 8 Stunden. Bei nachlassender Akkuleistung reduziert sich die Reichweite der Handregler. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte der Akku wieder vollgeladen werden.
• Bei einer längeren Nichtbenutzung entnehmen Sie den Akku aus dem Handregler und lagern diesen bei Raumtemperatur (16° - 18°C) an einem trockenen Ort. Um eine Tiefenentladung zu verhindern, sollte der gelagerte Akku alle 2-3 Monate geladen werden.

Aufbauanleitung

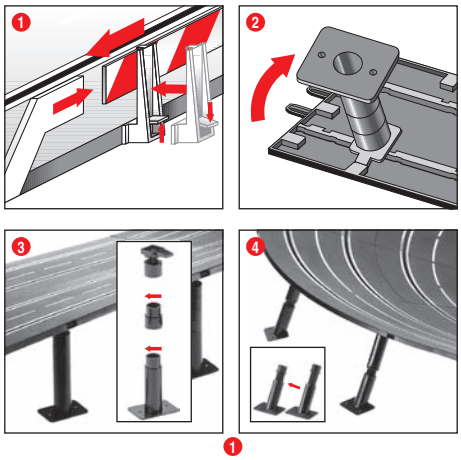


1 + 2 + 3 Vor dem Aufbau Verbindungsclips wie in Abb. 1 beschrieben in die Schiene stecken. Schienen auf einer ebenen Unterlage zusammenstecken. Verbindungsclips gem. Abb. 2 bis zum hörbaren Einrasten in Pfeilrichtung bewegen. Verbindungsclip kann auch nachträglich eingesteckt werden. Das Lösen der Verbindungsclips ist in beide Richtungen durch einfaches Herunterdrücken der Klemmnase möglich (siehe Abb. 3)

4 **Befestigung:** Zur Befestigung der Bahnstücke auf einer Platte werden die Bahnstückbefestigungen (Art.Nr. 85209) verwendet (nicht in der Packung enthalten).

Hinweis: Teppichboden ist keine geeignete Aufbauunterlage wegen statischer Aufladung, Fusselbildung und leichter Entflammbarkeit.

Leitplanken und Stützen

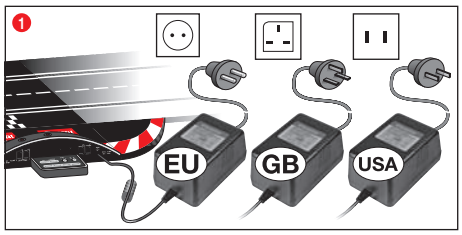


Leitplanken: Das Anbringen der Leitplanken-Halterungen erfolgt durch Hochkippen auf die Fahrbahnkante.

2 + 3 **Abstützen von Hochstrecken:** Die Kugelgelenkköpfe mit den Einsteckzapfen in die dafür vorgesehenen eckigen Aufnahmen auf der Bahnunterseite einschieben. Durch Zwischenstücke können die Stützen erhöht werden. Anschrauben der Stützenfüße ist möglich (Schrauben nicht enthalten).

4 **Abstützen von Steilkurven:**
Für das Abstützen der Steilkurven sind Schrägstützen in entsprechender Länge vorhanden. Die nicht höhenverstellbaren Stützen für Kurvenein- und -ausgang nutzen. Die Köpfe der Stützen in die dafür vorgesehenenrunden Aufnahmen auf der Bahnunterseite stecken.

Elektrischer Anschluss

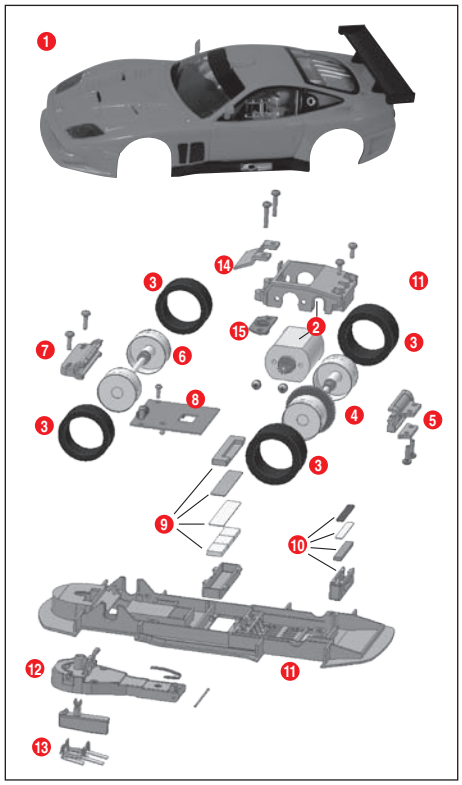


1 Schließen Sie den Trafostecker an die Control Unit an.

Hinweis: Zur Vermeidung von Kurzschlüssen und Stromschlägen darf das Spielzeug nicht mit fremden elektrischen Geräten, Steckern, Kabeln oder sonstigen spielzeugfremden Gegenständen verbunden werden. Die Carrera DIGITAL 124 Autorennbahn funktioniert nur einwandfrei mit einem original Carrera DIGITAL 124 Transformator.

Die PC Schnittstelle (PC Unit) darf nur in Verbindung mit der original Carrera PC Unit betrieben werden.

Fahrzeugbauteile



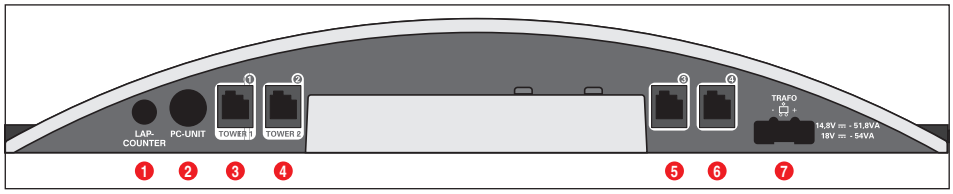
1 Body (inkl. Anbauteilen)
2 Motorblock
3 Reifen
4 Hinterachse
5 Hinterachsaufnahme inkl. Distanzplättchen
6 Vorderachse
7 Vorderachshalter
8 Platine
9 Mittelmagneteinheit
10 Heckmagneteinheit
11 Chassis
12 Schwingarm inkl. Feder
13 Leitkiel mit Doppelschleifer
14 Mittelmagnetniederhalter
15 Befestigungsplatte

Hinweis: Fahrzeugaufbau ist modelabhängig.

Die Kennzeichnung der einzelnen Teile kann nicht als Bestellnummer verwendet werden.

D

Anschlüsse Control Unit



Anschlüsse (von links nach rechts):
1. Anschluss für Rundenzähler 30342
2. Anschluss für PC-Unit oder Lap Counter 30355
3. Anschlussbuchse 1 für Handregler, Handreglererweiterungsbox oder WIRELESS+-Empfänger
4. Anschlussbuchse 2 für WIRELESS-Tower 10108
5. Anschlussbuchse 3 für Handregler
6. Anschlussbuchse 4 für Handregler
7. Anschluss für DIGITAL 124 / DIGITAL 132 Netzteil

Allgemeine Hinweise zu den Anschlussbuchsen 1-4:
Sofern ein WIRELESS+ Empfänger verwendet wird, ist dieser mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Wahlweise kann ein WIRELESS Tower 10108 mit Anschlussbuchse 2 verbunden werden. Wird nur der WIRELESS+ Empfänger verwendet, ist die Anschlussbuchse 2 nicht zu belegen.

An den Anschlussbuchsen 3 und 4 können dann zusätzlich kabelgebundene Handregler verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass diese dann die Adressen 5 und 6 nutzen.

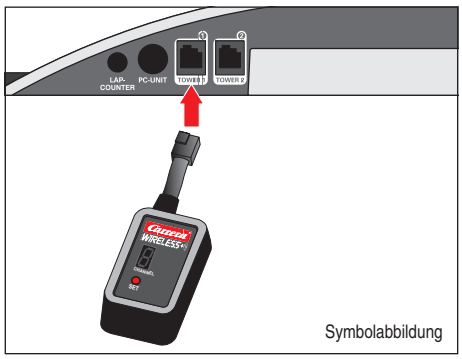
Bei Verwendung der Handreglererweiterungsbox 30348 ist diese mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Die Zuordnung der Fahrzeugadressen erfolgt dann wie nachfolgend angegeben:

- Handreglererweiterungsbox = Adressen 1, 3 und 4
- Anschlussbuchse 2 = Adresse 2
- Anschlussbuchse 3 = Adresse 5
- Anschlussbuchse 4 = Adresse 6

Hinweis:
Eine Kombination von WIRELESS und Handreglererweiterungsbox ist nicht möglich!

Anschluss des Receivers

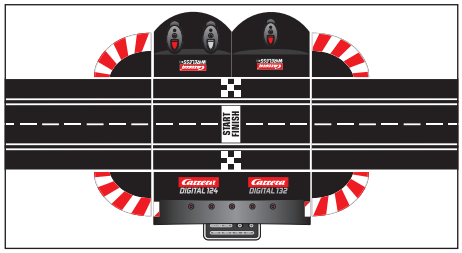
Schließen Sie den Receiver gemäß Symbolabbildung an einer der beiden Buchsen der Control Unit an, die mit Tower 1 und Tower 2 gekennzeichnet sind. Für den Betrieb von 6 WIRELESS+ Handreglern wird nur ein 2,4 GHz Receiver benötigt.

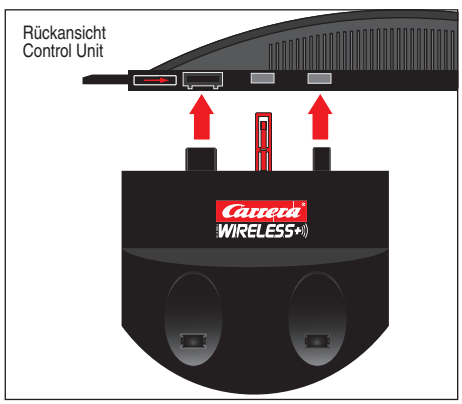


Symbolabbildung

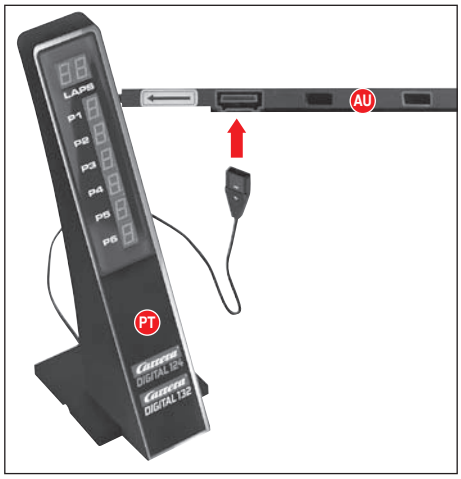
Anschluss der Ladestation

Die Ladestation wird an der Rückseite der Control Unit angeschlossen. Um die Ladestation an einer anderen Stelle der Bahn zu platzieren wird die Adapter Unit 30360 benötigt.



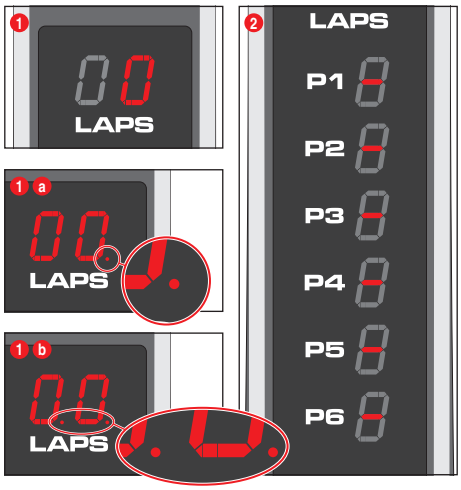


Anschluss des Position Towers



Der Position Tower PT wird an entsprechender Stelle an der Adapter Unit AU angeschlossen, diese kann an einer beliebigen Stelle des Bahnlayouts platziert werden.

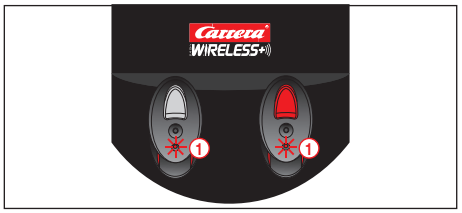
Anzeigeelemente



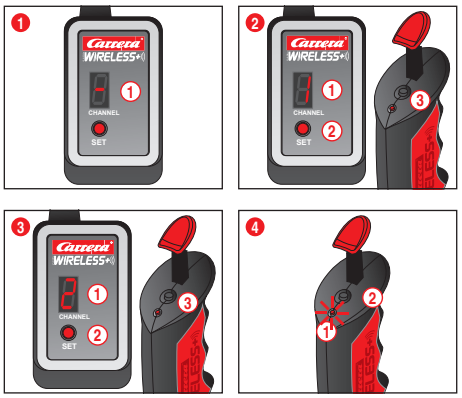
1. 2-stellige LED-Segmentanzeige für die Anzeige der Rundenanzahl
   - 1 a Anzeige 100 Runden
   - 1 b Anzeige 200 Runden
2. Jeweils 1-stellige LED-Segmentanzeige für Anzeige der Rennposition von maximal 6 Fahrzeugen

Laden der Handregler

Vor dem ersten Betrieb sollte die WIRELESS+ Handregler vollständig aufgeladen werden. Stellen Sie hierfür die Handregler in die Ladeschale und schalten Sie die Bahn ein. Während des Ladevorgangs blinken die LED's (1) der Handregler. Nach Abschluss des Ladevorgangs leuchten die LED's (1) permanent. Durch die Verwendung eines Lithium-Polymer-Akkus ist ein Nachladen des Handreglers jederzeit möglich.



Binding-Prozess



Damit die Handregler zur Steuerung der Fahrzeuge genutzt werden können, müssen Sie einmalig an den Receiver „gebunden" werden. Schalten Sie dazu die Bahn ein.

1. Der Receiver signalisiert Betriebsbereitschaft durch umlaufendes Leuchten der Segmentanzeige (1).

2. Drücken Sie den SET-Knopf (2) einmal, bis die Zahl 1 in der Segmentanzeige (1) erscheint. Die angezeigte Zahl ist die spätere Adresse des Fahrzeuges. Durch weiteres Drücken des Knopfes kann zur nächsten Adresse geschaltet werden.

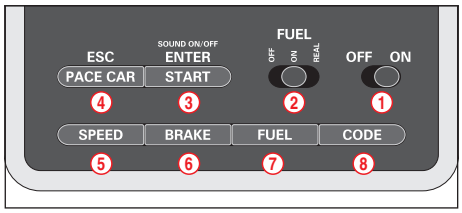
   Drücken Sie nun einmal den Binding-Knopf (3) auf der Oberseite des Handreglers. Der Handregler signalisiert den erfolgreichen Binding-Prozess durch Blinken der LED während der Receiver dies durch umlaufendes Leuchten der Segmente anzeigt. Der Binding-Prozess ist damit abgeschlossen und der Handregler kann verwendet werden.

3. Zum Binden des zweiten Handreglers gehen Sie auf die gleiche Weise vor. Drücken Sie zweimal den SET-Knopf (2) am Empfänger, bis die Zahl 2 erscheint (1). Drücken Sie anschließend den Binding-Kopf (3) des zweiten Handreglers.

4. Um sich die eingestellte Adresse des Handreglers anzeigen zu lassen, drücken Sie einmal den Binding-Knopf (2) auf der Oberseite des Handreglers. Die LED (1) blinkt entsprechend der eingestellten Adresse.

Bei Nichtbetätigung des Handreglers, schaltet sich dieser nach ca. 20 Sek. selbstständig in den Stromsparmodus. Durch Drücken des Stössels bzw. der Weichentaste kann der Handregler wieder aktiviert werden.

Bedienelemente Control Unit



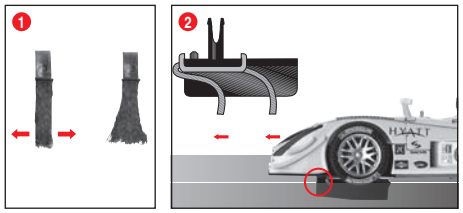
1. Ein-/Ausschalter
2. Schalter für Tankfunktion
3. Start-Taste für Rennstart / Bestätigungstaste für Programmierung
4. Taste für Pace Car / Abbruch der Programmierung
5. Taste zur Einstellung der Grundgeschwindigkeit
6. Taste zur Einstellung des Bremsverhaltens
7. Taste zur Einstellung des Tankinhalts
8. Programmiertaste für Fahrzeuge

Allgemeine Hinweise zur Bedienung
Einige Tasten sind mehrfach belegt. Das Einstellen einiger Funktion erfolgt über Tastenkombinationen. Sämtliche Programmiervorgänge können über die Taste (4) „ESC/PACE CAR“ abgebrochen werden. Weitere Details finden Sie im weiteren Verlauf.

Codierung/Programmierung der Fahrzeuge auf die entsprechenden Handregler

Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug auf die Bahn und schalten Sie die Control Unit ein.
Drücken Sie einmal die Taste „Code“ (8), Abb. (1); die erste LED beginnt zu leuchten, Abb. (2). Drücken Sie anschließend einmal den Weichentaster an dem entsprechenden Handregler, Abb. (3). Bei Fahrzeugen mit Beleuchtung beginnen die Lichter zu blinken und an der Control Unit leuchten die LEDs 2-4 nacheinander auf. Nach erfolgter Codierung leuchtet die mittlere LED permanent (Abb. (4)) und das Fahrzeug wurde dem Handregler zugewiesen.
Hinweis: Bei dieser Art der Codierung darf sich immer **nur das zu codierende** Fahrzeug auf der Bahn befinden.

Startvorbereitung

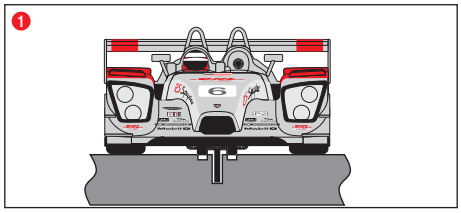


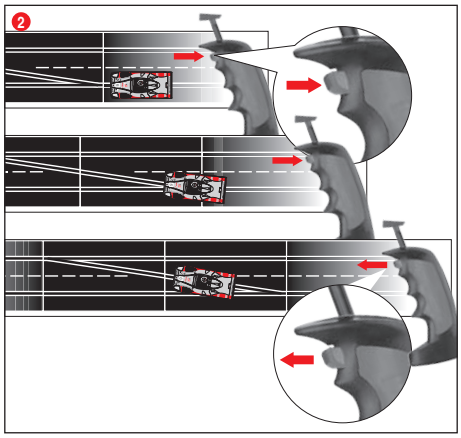
Dieses Carrera DIGITAL 124 Fahrzeug ist optimal auf das Carrera Schienensystem 1:24 abgestimmt.

(1) + (2) Optimale Schleiferstellung:
Für gutes und kontinuierliches Fahren, das Ende der Schleifer leicht auffächern (Abb. (1)) und entsprechend Abb. (2) zur Schiene hin biegen. Nur das Schleiferende sollte Kontakt zur Schiene haben und kann bei Abnutzung ggf. etwas abgeschnitten werden. Die Schienen und Schleifer sollten von Zeit zu Zeit von Staub und Abrieb befreit werden.

Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

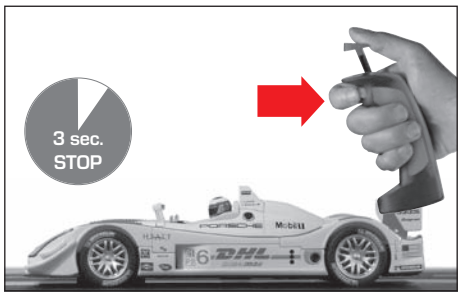
Weichenfunktion





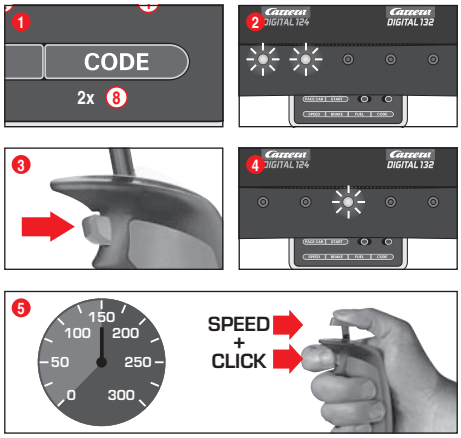
(1) Achten Sie darauf, dass sich der Leitkiel des Fahrzeuges in der Spurrille befindet und die Doppelschleifer Kontakt zur Stromführungsschiene haben. Stellen Sie die Fahrzeuge auf die Anschlussschiene.
(2) Beim Spurwechsel muss der Knopf am Handregler solange gedrückt bleiben bis das Fahrzeug über die Weiche gefahren ist.

Lichtfunktion an/aus



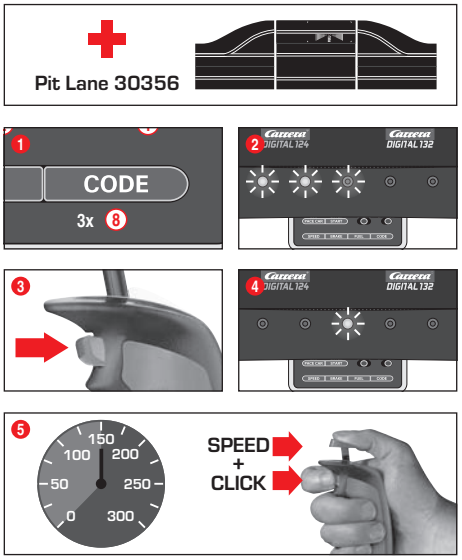
Auf Handregler programmiertes Fahrzeug muss sich mindestens 3 Sek. im Stillstand auf der Rennbahn befinden, bevor durch Drücken der Weichentaste das Licht ein- bzw. ausgeschaltet werden kann.
Hinweis:
Gilt nur für Modelle mit Fahrzeugbeleuchtung.

Codierung/Programmierung Autonomous Car



Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 2 mal die Taste „Code“ (8), Abb. (1). Die ersten beiden LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. (2). Drücken Sie nun den Weichentaster des Handreglers, Abb. (3); die LEDs 3-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. (4). Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichentaster, Abb. (5).
Die Codierung des Autonomous Car ist damit abgeschlossen.
Hinweis: Bei dieser Art der Codierung darf sich immer **nur das zu codierende** Fahrzeug auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Autonomous Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Autonomous Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 7 angezeigt.

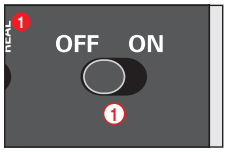
Codierung/Programmierung Pace Car

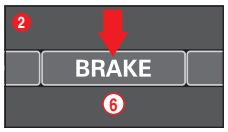


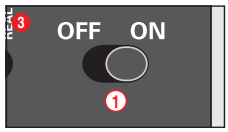
(nur in Verbindung mit Pit Stop Lane #30356)
Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 3 mal die Taste „Code“ (8), Abb. (1). Die ersten drei LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. (2). Drücken Sie nun den Weichentaster des Handreglers, Abb. (3); die LEDs 2-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. (4). Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichentaster, Abb. (5). Die Codierung des Pace Car ist damit abgeschlossen und das Fahrzeug fährt in die Pit Stop Lane.
Hinweis: Bei dieser Art der Codierung darf sich immer **nur das zu codierende** Fahrzeug auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Pace Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Pace Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 8 angezeigt.

Erweiterte Pace Car Funktion
Nach erfolgter Codierung des Pace Car fährt dieses innerhalb der ersten Runden automatisch in die Pit Lane. Um das Pace Car zu starten drücken Sie einmal die Taste „Pace Car“ (4). Die LEDs 2 und 3 an der Control Unit leuchten und das Pace Car verlässt die Pit Lane. Das Pace Car fährt nun so lange bis erneut die „Pace Car“-Taste gedrückt wird. Dabei erlischt die LED 2 und das Fahrzeug fährt innerhalb der aktuellen Runde automatisch in die Pit Lane.

Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car





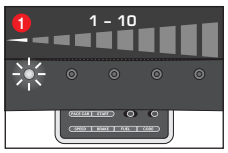


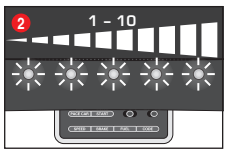
(nur in Verbindung mit Position Tower #30357)
Die Position des Automomous Car (Adresse 7) und Pace Car (Adresse 8) können am Position Tower angezeigt werden. Diese Funktion kann an der Control Unit eingeschaltet werden. Halten Sie bei ausgeschalteter Control Unit die „BRAKE“ Taste (6) gedrückt, Abb. 2, schalten Sie die Bahn ein und lassen Sie die „BRAKE“ Taste wieder los. Durch erneutes Drücken der Taste kann die Funktion umgeschaltet werden:

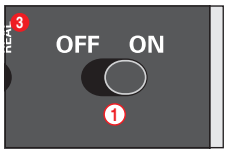
1 LED leuchtet = Keine Anzeige
2 LEDs leuchten = Anzeige auf dem Position Tower.

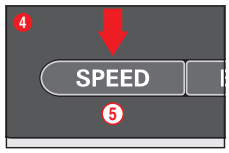
Stellen Sie die gewünschte Funktion ein und bestätigen Sie die Auswahl mit der „START/ENTER“ Taste.

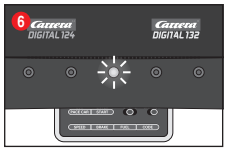
Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge







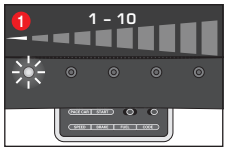


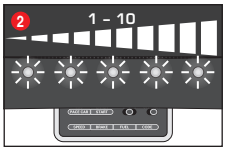


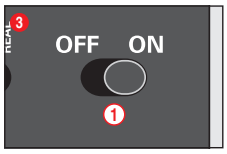
Die Einstellung der Grundgeschwindigkeit kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.
1 1 LED leuchtet = niedrige Geschwindigkeit
2 5 LEDs leuchten = hohe Geschwindigkeit

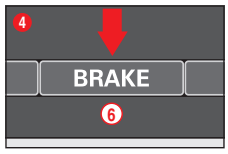
Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „SPEED“ (5). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Geschwindigkeitsstufe. Drücken Sie die Taste „SPEED“ (5) so oft bis die gewünschte Grundgeschwindigkeit gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3).
Ein kurzes Lauflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen, dass die Einstellung abgeschlossen ist, Abb. 6.

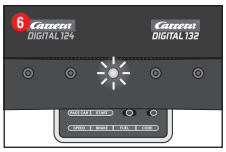
Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge







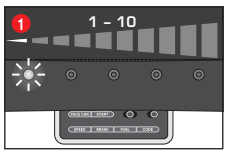


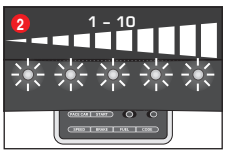


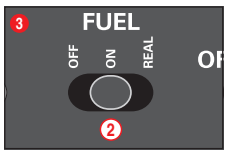
(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)
Die Einstellung des Bremsverhaltens kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.
1 1 LED leuchtet = schwache Bremswirkung
2 5 LEDs leuchten = starke Bremswirkung

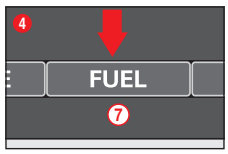
Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „BRAKE“ (6). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Bremsstufe. Drücken Sie die Taste „BRAKE“ (6) so oft bis das gewünschte Bremsverhalten gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3).
Ein kurzes Lauflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen dass die Einstellung abgeschlossen ist, Abb. 6.

Einstellung des Tankinhalts









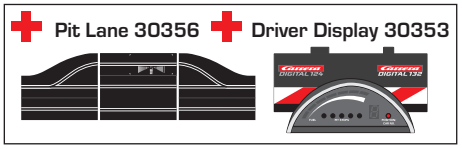
(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)
Die Einstellung des Tankinhalts in Verbindung mit der Pit Lane (30356) erfolgt für alle Fahrzeuge gleichzeitig. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.
1 1 LED leuchtet = geringer Tankinhalt
2 5 LEDs leuchten = voller Tankinhalt.

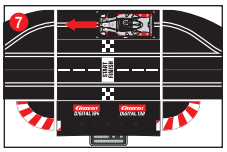
Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und schalten Sie die Tankfunktion über den Schiebeschalter (2) ein Abb. 3 . Drücken Sie einmal die Taste „FUEL“ (7). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen den zuletzt verwendeten Tankinhalt. Drücken Sie die Taste „FUEL“ (7) so oft bis der gewünschte Tankinhalt gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3). Ein kurzes Lauflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen dass die Einstellung abgeschlossen ist Abb. 6.

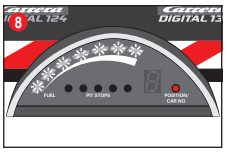
Erweiterte Tankfunktion
Über den Schiebeschalter (2) können 3 Modi gewählt werden, Abb. 3:
- OFF = Fahrzeuge verbrauchen kein „Benzin“
- ON = Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“
- REAL = maximal Geschwindigkeit abhängig vom Tankinhalt / Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“ (nur in Verbindung mit Pit Lane 30356 bzw. Pit Stop Lane 30346 und Pit Stop Adapter Unit 30361)

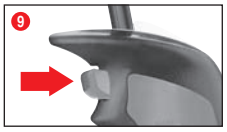
Im „REAL-Mode“ ist das Fahrzeug mit vollem Tank „schwerer“, fährt langsamer und hat eine geringere Bremswirkung; Fahrzeug mit leerem Tank ist „leichter“, fährt schneller und hat eine höhere Bremswirkung. Eine Anzeige des aktuellen Tankinhalts und „Benzinverbrauchs“ kann nur in Verbindung mit dem Driver Display 30353 und Pit Stop 30356 erfolgen.

Auftanken der Fahrzeuge mit Pit Lane 30356 und Driver Display 30353



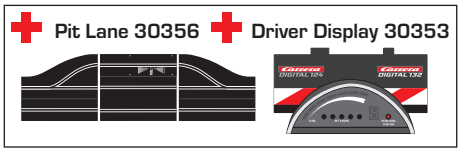


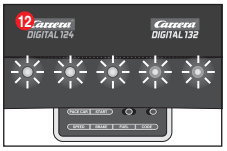


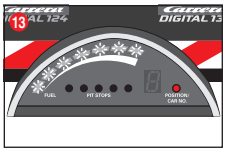


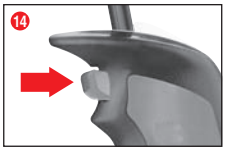
Der aktuelle Tankinhalt des Fahrzeuges kann über die Balkenanzeige mit 5 grünen und 2 roten LEDs des Driver Displays abgelesen werden. Zum Auftanken mit dem Fahrzeug in die Pit Lane über den Tanksensor fahren Abb. 7. Die Balkenanzeige beginnt nun zu blinken, Abb. 8, und das Fahrzeug kann über das Festhalten der Weichentaste aufgetankt werden Abb. 9. Die Anzahl der Tankvorgänge wird durch Blinken bzw. Leuchten der gelben LEDs angezeigt, Abb. 10 (siehe auch Driver Display).
Hinweis: Fahrzeuge mit leerem Tank werden nicht bei der Rundenzählung in Verbindung mit dem Position Tower 30357 berücksichtigt.

Einstellen des Tankinhalts bei Rennstart



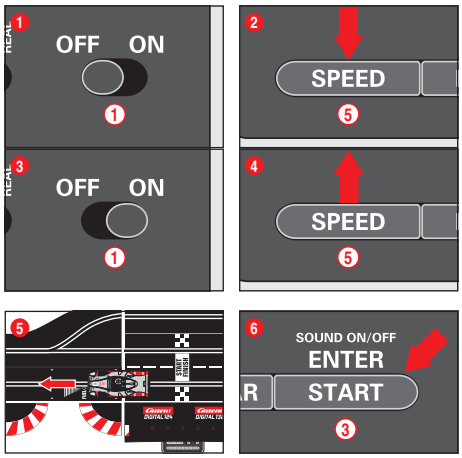






(nur in Verbindung mit Pit Lane 30356 und Driver Display 30353)
Unabhängig von der Grundeinstellung des Tankinhalts kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge der Tankinhalt bei Start eines Rennens für die Runden bis zum ersten Tankstop eingestellt werden. Drücken Sie einmal die „START/ENTER“ Taste (3); die 5 LEDs an der Control Unit leuchten permanent, Abb. 12, und die Balkenanzeige des/der Driver Displays blinken, Abb. 13. Durch Klicken des Weichentasters an dem entsprechenden Handregler kann der Tankfüllstand verändert werden, Abb. 14.

Erweiterte Pit Lane Funktion

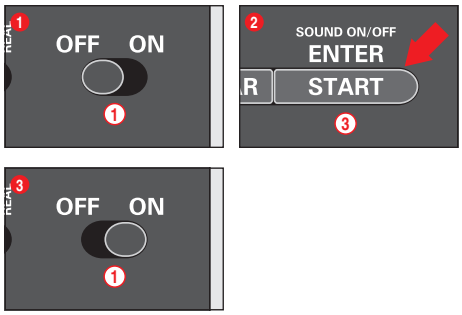


nur in Verbindung mit Pit Lane 30356)
Es besteht die Möglichkeit die Rundenzählfunktion in der Pit Lane 30356 bzw. Pit Stop Lane 30346 mit Pit Stop Adapter Unit 30361 zu-/abzuschalten. Hierzu bei ausgeschalteter Control Unit „SPEED“ Taste (5) gedrückt halten, Control Unit einschalten und „SPEED“ Taste (5) loslassen. Durch erneutes Drücken der Taste leuchten je nach Einstellung 1 oder 2 LEDs.

- LED 1 = Rundenzählfunktion aus
- LED 1 + 2 = Rundenzählfunktion ein

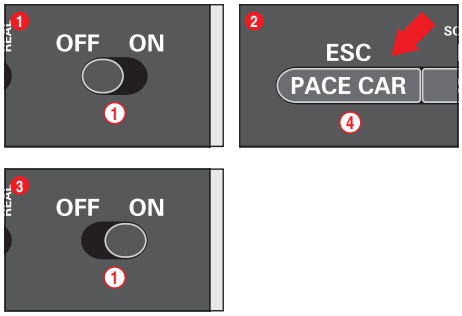
Wählen Sie die gewünschte Einstellung und schieben oder fahren Sie mit einem Fahrzeug über den Pit Lane Sensor Abb. 5. Die Einstellungen werden beim Überfahren übernommen. Um die Einstellungen wieder zu verlassen drücken Sie die „START/ENTER“ Taste (3).

Sound ON/OFF



Der Bestätigungston beim Überfahren der Sensoren und der Tastenbedienung kann abgeschaltet werden. Halten Sie hierfür die „START/ENTER“ Taste (3) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt, schalten Sie die Bahn ein und lassen die „START/ENTER“ Taste (3) wieder los. Der Quittierungston beim Einschalten der Control Unit kann jedoch nicht ausgeschaltet werden.

Reset Funktion



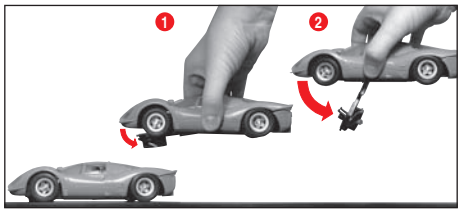
Zur Wiederherstellung der Werkseinstellungen verfügt die Control Unit über eine Reset Funktion.
Halten Sie hierzu die Taste „ESC/PACE CAR“ (4) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt; schalten Sie die Bahn ein und lassen die die Taste wieder los. Alle bisherigen Einstellungen für Geschwindigkeit, Bremsverhalten, Tankinhalt, Sound und Rundenzählung werden auf Werkseinstellung zurück gesetzt. Einstellungen der Fahrzeuge bleiben hiervon unberührt sofern sich diese nicht auf der Bahn befinden.

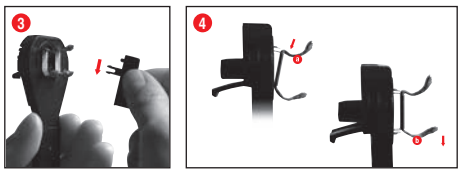
Werkseinstellungen:
- Geschwindigkeit = 10
- Bremsverhalten = 10
- Tankinhalt = 7
- Sound = On
- Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car = OFF

Strom-Spar Funktion

Die Control Unit schaltet nach 20 Minuten des Nichtgebrauchs in den Strom-Spar-Modus und schaltet alle Anzeigen wie Position Tower, Driver Displays und Startlight ab. Zum Reaktivieren kurz beliebigen Handreglerstößel betätigen oder Weichentaste am Handregler oder Bedientaste an der Control Unit drücken.
Alle Einstellungen bleiben erhalten.

Austausch Doppelschleifer und Leitkiel





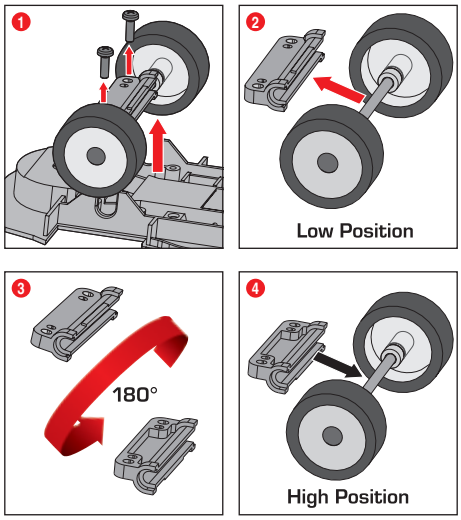
Wird das Fahrzeug angehoben, klappt der Schwingarm leicht auf (Abb. 1).

Zum Wechseln des Leitkieles bzw. Doppelschleifers kann der Schwingarm gemäß Abb. 2 weiter aufgeklappt werden.

3 Um Leitkiel und Doppelschleifer zu wechseln, sollte zuerst der Leitkiel herausgenommen werden.

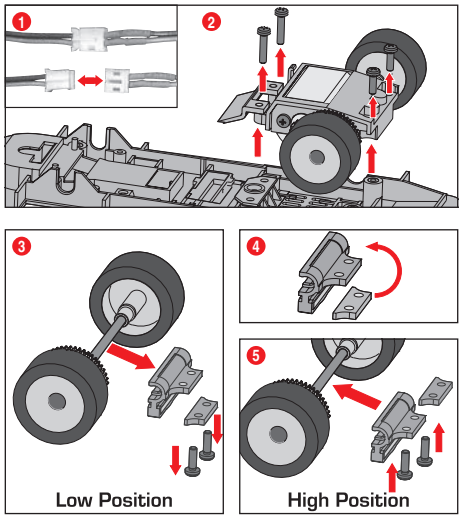
4 Anschliessend können beide Doppelschleifer entfernt und gewechselt werden. Dabei muss darauf geachtet werden, dass zuerst der obere Schleifer 4 a nur teilweise herausgezogen wird und dann mit Schleifer 4 b der Doppelschleifer komplett herausgezogen werden kann. Bitte beim Einsetzen ebenso vorgehen.

Höhenverstellung Fahrzeugchassis

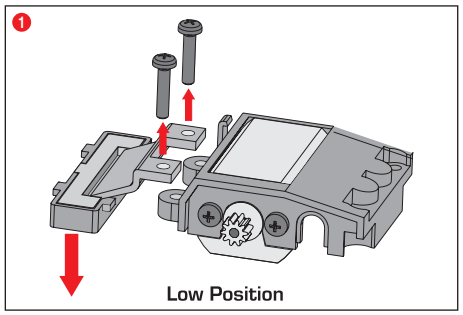


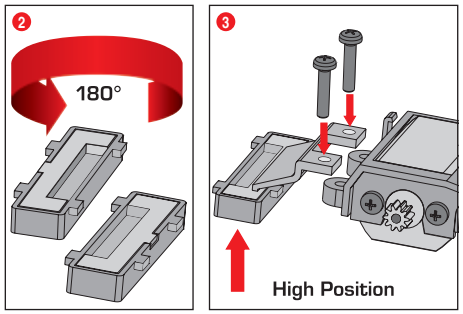
Bevor Sie mit dem Verstellen des Chassis und der Magneteinheiten beginnen können, muss die Karosserie vom Fahrzeug entfernt werden. Lösen Sie dazu die Befestigungsschrauben an der Unterseite des Fahrzeugs und nehmen Sie die Karosserie ab.

Höhenverstellung der Vorderachse
1 Lösen Sie die zwei Schrauben des Vorderachshalters und nehmen Sie die komplette Vorderachse inklusive Halterung aus dem Chassis. 2 Ziehen Sie die Halterung von der Achse, drehen Sie diese um 180 Grad 3 und stecken Sie abschließend die Achse wieder in die Halterung 4. Die Vorderachse samt Halterung kann nun wieder in das Chassis montiert werden.



Höhenverstellung der Hinterachse
Um die Arbeiten zu erleichtern, trennen Sie vorsichtig die Steckverbindung zwischen Motor und Platine 1. Entfernen Sie die beiden vorderen Schrauben der Motorblockeinheit und nehmen Sie den Magnetniederhalter aus dem Chassis. Lösen Sie nun die beiden hinteren Schrauben und nehmen Sie den kompletten Motorblock heraus 2.
Drehen Sie den Motorblock um und entfernen Sie die zwei Schrauben des Hinterachshalters. Entnehmen Sie das Distanzplättchen und die komplette Hinterachse inklusive Halterung 3. Zur Höhenverstellung legen Sie nun erst das Distanzplättchen in den Motorblock 4 und schrauben Sie die komplette Hinterachse wieder fest 5.

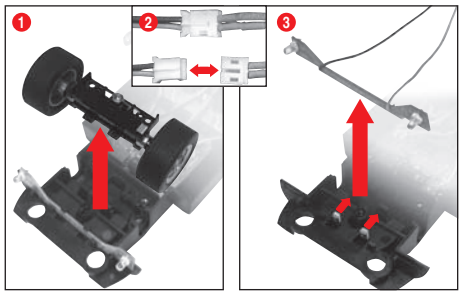


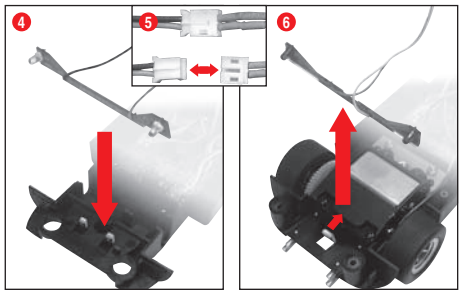


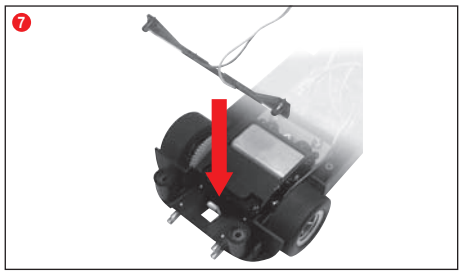
Verstellung der mittleren Magneteinheit
Optional kann auch die mittlere Magneteinheit verstellt werden. Entnehmen Sie dazu die komplette Magneteinheit aus dem Chassis 1 , drehen Sie diese horizontal um 180 Grad 2 und setzen sie wieder in das Chassis ein. Montieren Sie abschließend den Magnetniederhalter 3 und stellen Sie alle Steckverbindungen wieder her.

D

Wechsel Lichtplatine



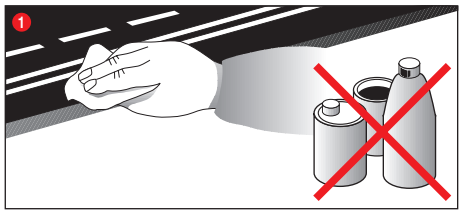


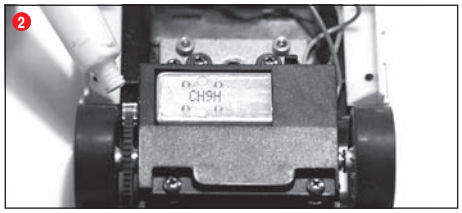


ACHTUNG! Je nach Modell können die Lichtplatinen festgeschraubt sein.

Frontlicht: Zum Wechseln der Lichtplatinen das Fahrzeugoberteil vom Chassis abschrauben. Vorderachse gemäß Abb. 1 herausschrauben und die Kabel zwischen Frontlicht und Fahrzeugplatine lösen (Abb. 2). Schnapphaken (Abb. 3) leicht nach hinten biegen und Lichtplatine nach oben herausziehen. Lichtplatine einlegen (Abb. 4), bis der Schnapphaken einrastet. Die Vorderachse wieder einschrauben und die Kabel entsprechend ihrer Farbe zusammenstecken.
Rücklicht: Kabel zwischen Rücklicht und Fahrzeugplatine gemäß Abb. 5 lösen. Schnapphaken (Abb. 6) leicht nach unten biegen und Lichtplatine nach oben herausziehen. Lichtplatine einlegen, bis Schnapphaken einrastet (Abb. 7) und die Kabel entsprechend ihrer Farbe zusammenstecken.

Wartung und Pflege





Um eine einwandfreie Funktion der Autorennbahn zu gewährleisten, sollten alle Teile der Rennbahn regelmäßig gereinigt werden. Vor der Reinigung den Netzstecker ziehen.

1 **Rennstrecke:** Fahrbahnoberfläche und Spurrillen mit einem trockenen Lappen sauberhalten. Keine Lösungsmittel oder Chemikalien zur Reinigung verwenden. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

2 **Fahrzeugcheck:** Lagerstellen der Achse und Räder, Motorritzel, Getriebezahnräder und Lager reinigen und mit harz- und säurefreiem Fett schmieren. Verwenden Sie als Hilfsmittel z.B. einen Zahnstocher. Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand der Schleifer und Reifen.

Fehlerbeseitigung Fahrtechnik

Fehlerbeseitigung:
Bei Störungen überprüfen Sie bitte folgendes:
• Sind die Stromanschlüsse korrekt?
• Transformator und Handregler korrekt angeschlossen?
• Sind die Bahnverbindungen einwandfrei?
• Sind die Rennbahn und Spurrillen sauber und frei von Fremdkörpern?
• Sind die Schleifer in Ordnung und haben Kontakt zur Stromführungsschiene?
• Sind die Fahrzeuge korrekt auf den entsprechenden Handregler codiert?
• Bei elektrischem Kurzschluss wird die Stromzufuhr der Bahn automatisch für ca. 5 Sekunden abgeschaltet und durch akustische und optische Signale angezeigt.
• Stehen die Fahrzeuge in Fahrtrichtung auf der Bahn? Bei Nichtfunktion Fahrtrichtungsschalter auf der Fahrzeugunterseite umschalten.
• Ist die Adapter Unit in Fahrtrichtung korrekt eingebaut?
• Ist der Akku des Handreglers richtig angeschlossen?
• Ist der Akku aufgeladen?
• Blinkt die LED des Handreglers beim Laden?
• Ist der Handregler an den Receiver gebunden?
• Liegt eine doppelte Adressbelegung der Handregler vor?

Hinweis:
Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

Fahrtechnik:
• Auf den Geraden kann schnell gefahren, vor der Kurve sollte abgebremst, am Kurvenausgang kann wieder beschleunigt werden.
• Fahrzeuge nicht bei laufendem Motor festhalten oder blockieren, dadurch kann es zu Überhitzung und Motorschäden kommen.

Hinweis: Beim Einsatz auf Schienensystemen, die nicht von Carrera hergestellt sind, muss der bestehende Leitkiel durch den Spezialleitkiel (#85309) ersetzt werden. Leichte Fahrgeräusche beim Einsatz der Carrera Überfahrt (#20587) oder Steilkurve 1/30° (#20574) sind durch die maßstäbliche Originalität bedingt und für den einwandfreien Spielbetrieb unerheblich.

Alle Carrera Ersatzteile im Web Shop erhältlich:
carrera-toys.com
Lieferung erfolgt ausschließlich nach Deutschland, Österreich, Niederlande, Belgien und Luxemburg.

Technische Daten

Ausgangsspannung · Spielzeugtransformator

18 V ⎓ 54 VA

Lithium-Polymer-Akku: 3,7 ⎓ 150mAh

Strommodi
1.) Spielbetrieb = Fahrzeuge werden über Handregler betätigt
2.) Ruhebetrieb = Handregler werden nicht betätigt, kein Spiel
3.) Stand-by Betrieb = nach ca. 20 Minuten Ruhebetrieb schaltet die Anschlußschiene in den Stand-by Modus.
Die mittlere LED blinkt in langen Abständen.
STROMVERBRAUCH < 0,5 Watt/0,5W
Durch Betätigung des Handreglers wird der Stand-by Modus beendet, die Bahn befindet sich wieder im Ruhebetrieb.
4.) Aus-Zustand = Netzgerät vom Stromnetz getrennt

CE 0197 ⓘ

0-3

LiPo

Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Direktive 2002/96/EC entsprechend entsorgt werden muss, um die entstehenden Umweltschäden zu minimieren. Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer lokalen oder regionalen Behörde.

Aus diesem selektiven Entsorgungsprozess ausgeschlossene elektronische Produkte stellen wegen der Präsenz gefährlicher Substanzen eine Gefahr für die Umwelt und die Gesundheit dar.

Warnhinweise

Richtlinien und Warnhinweise für die Benutzung des/der LiPo Akkus:
LiPo-Akkus sind wesentlich empfindlicher als herkömmliche Alkali-, oder NiMh-Akkus. Deshalb müssen alle Vorschriften und Warnhinweise genau befolgt werden. Bei falscher Handhabung von LiPo-Akkus besteht Brandgefahr. Mit der Handhabung, dem Laden oder dem Gebrauch des/der beigefügten LiPo-Akkus übernehmen Sie alle Risiken, die mit Lithium Akkus verbunden sind.

• Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden! Sie dürfen zum Laden nur die mitgelieferte Ladeschale verwenden. Bei Nichteinhaltung dieser Hinweise besteht Brandgefahr und damit Gesundheitsgefährdung und/oder Sachbeschädigung. Nutzen Sie NIEMALS ein anderes Ladegerät!
• Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden. Lassen Sie den Akku beim Laden nie unüberwacht. Wenn Sie den Akku aufladen, sollten Sie immer in der Nähe sein, um den Ladevorgang zu überwachen und um ggf. auf potentielle Probleme zu reagieren.
• Falls sich der Akku während des Entlade- oder Ladevorgangs aufbläht oder verformt, beenden Sie sofort das Laden oder Entladen. Entnehmen Sie den Akku so schnell und vorsichtig wie möglich und legen Sie ihn an einen sicheren, offenen Bereich abseits brennbarer Materialien und beobachten Sie ihn mindestens 15 Minuten lang. Wenn Sie einen Akku, der sich bereits aufgebläht oder verformt hat, weiter laden oder entladen, besteht Brandgefahr! Selbst bei geringer Verformung oder Ballonbildung muss ein Akku aus dem Betrieb genommen werden.
• Sie müssen den beigefügten Akku an einem sicheren Ort abseits von entzündlichen Materialien aufladen.
• Lagern Sie den Akku bei Raumtemperatur (16° - 18°C) an einem trockenen Ort. Setzen Sie den Akku keiner direkten Sonneneinstrahlung oder anderen Wärmequellen aus. Temperaturen über 50°C sind generell zu vermeiden.
• Laden Sie den Akku unbedingt nach Gebrauch wieder auf, um eine sog. Tiefenentladung des Akkus zu vermeiden. Laden Sie den Akku bei Nichtgebrauch von Zeit zu Zeit (ca. alle 2-3 Monate) auf. Eine Nichtbeachtung der o.g. Handhabung des Akkus kann zu einem Defekt führen.
• Verwenden Sie beim Austauschen des Akkus keine spitzen oder scharfen Gegenstände. Beschädigen Sie unter keinen Umständen die Schutzfolie des Akkus.
• Beim Austausch defekter Akkus dürfen nur die empfohlenen Akku-Typen verwendet werden. Beschädigte oder unbrauchbare Akkus sind Sondermüll und müssen entsprechend entsorgt werden.
• Akkus/Batterien nicht ins Feuer werfen oder hohen Temperaturen aussetzen. Es besteht Brand- und Explosionsgefahr.
• Die in den LiPo-Akkus enthaltenen Elektrolyte und Elektrolytdämpfe sind gesundheitsschädlich. Vermeiden Sie in jedem Fall direkten Kontakt mit Elektrolyten. Bei Kontakt von Elektrolyten mit Haut, Augen oder anderen Körperteilen muss ein sofortiges Aus- oder Abspülen mit ausreichend frischem Wasser vorgenommen werden, anschliessend muss ein Arzt konsultiert werden.
• Akkus sind kein Spielzeug und dürfen deshalb nicht in die Hände von Kindern gelangen. Akkus ausserhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.
• Die Anschlussklemmen / Akkuanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
• Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator / Netzteil für Spielzeuge betrieben werden!
• Der Transformator / das Netzteil ist kein Spielzeug!

GB USA

Table of contents

Safety instructions 11
Declaration of Conformity 11
Contents of package 11
Technical advice for assembly 11
Important Information 12
Description 12
Before first use 12
Care of the battery 12
Assembly instructions 12
Guard Rails and Supports 12
Electrical connection 12
Car components 12
Connections Control Unit 13
Connecting the receiver 13
Connecting the charging unit 13
Connecting the Position Tower 13
Displays 13
Charging the speed controllers 13
Binding process 13
Control elements Control Unit 14
Encoding/programming
of cars to the according speed controllers 14
Preparation of start 14
Points function 14
Light function on/off 14
Encoding/programming of Autonomous Car 14
Encoding/programming Pace Car 14
Display of position Autonomous and Pace Car 15
Setting of the cars´ basic speed 15
Setting of cars´ braking performance 15
Setting fuel tank capacity 15
Extended Pit Lane function 16
Sound ON/OFF 16
Reset function 16
Energy-saving mode 16
Replacement of double sliding contact and guide keel 16
Height adjustment car chassis 16
Changing the light board 16
Maintenance and care 17
Troubleshooting/Driving tips 17
Technical specifications 17
Requirement for FCC Part 15 17
Warnings 17

Welcome

Welcome to the Team Carrera!
These operating instructions contain important information regarding the assembly and operation of your Carrera DIGITAL 124 racetrack.

Please read them carefully and keep them in a safe place afterwards. If you have any queries, please do not hesitate to contact our distributor or visit our websites: **carrera-toys.com · carreraclub.com**

Please check the contents for completeness and possible transport damage. The packaging contains important information and should also be retained. We hope you will derive a lot of pleasure from your new Carrera DIGITAL 124 track.

Safety instructions

• **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Danger of suffocation due to small parts which may be swallowed. Caution: risk of pinching caused by function.

• **WARNING!**
This toy contains magnets or magnetic components. Magnets attracting each other or a metallic object inside the human body may cause serious or fatal injuries. Seek medical attention immediately if magnets are swallowed or inhaled.

• The transformer is not a toy! Do not short-circuit the transformer's connections! Note to parents: Regularly inspect the transformer for damage to the cable, plug or housing! Only operate the toy with recommended transformers! The transformer may no longer be used if it is damaged! Only operate the racetrack with a transformer! If play is interrupted for longer periods, it is recommended to separate the transformer from the power supply. Do not open transformer or speed controller housings!

Important note to parents:
Transformers and power supply units are not suitable to be used as toys. The use of such products needs to be constantly supervised by the parents.

• Regularly check the track and cars for damage to cables, plugs and housings! Replace defective parts.
• The car racetrack is not suitable for outdoor operation or operation in wet locations! Keep away from liquids.
• Do not place any metal parts onto the track to avoid short-circuits. Do not place the track in the immediate vicinity of delicate objects, as these could be damaged by cars hurled from the track.
• Pull the plug before cleaning the racetrack! Only use a damp cloth for cleaning, no solvents or chemicals. When it is not in use, store the track in a dry and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.
• Do not operate race track at face- or eye-level – risk of injury due to cars being catapulted off the track.
• Misuse of transformer can cause electrical shock.
• The toy is only to be connected to Class II equipment bearing the following symbol.
• The toy must only be used with a transformer for toys.

Note:
The vehicle may only be operated again in a completely assembled condition. Assembly may only be carried out by an adult.

This appliance is not intended for use by persons (including children) with reduced physical, sensory or mental capabilities, or lack of experience and knowledge, unless they have been given supervision or instruction concerning use of the appliance by a person responsible for their safety. Children should be supervised to ensure that they do not play with the appliance.
Instruct the child not to try and recharge non-rechargeable batteries because of the danger of explosion.

Declaration of Conformity

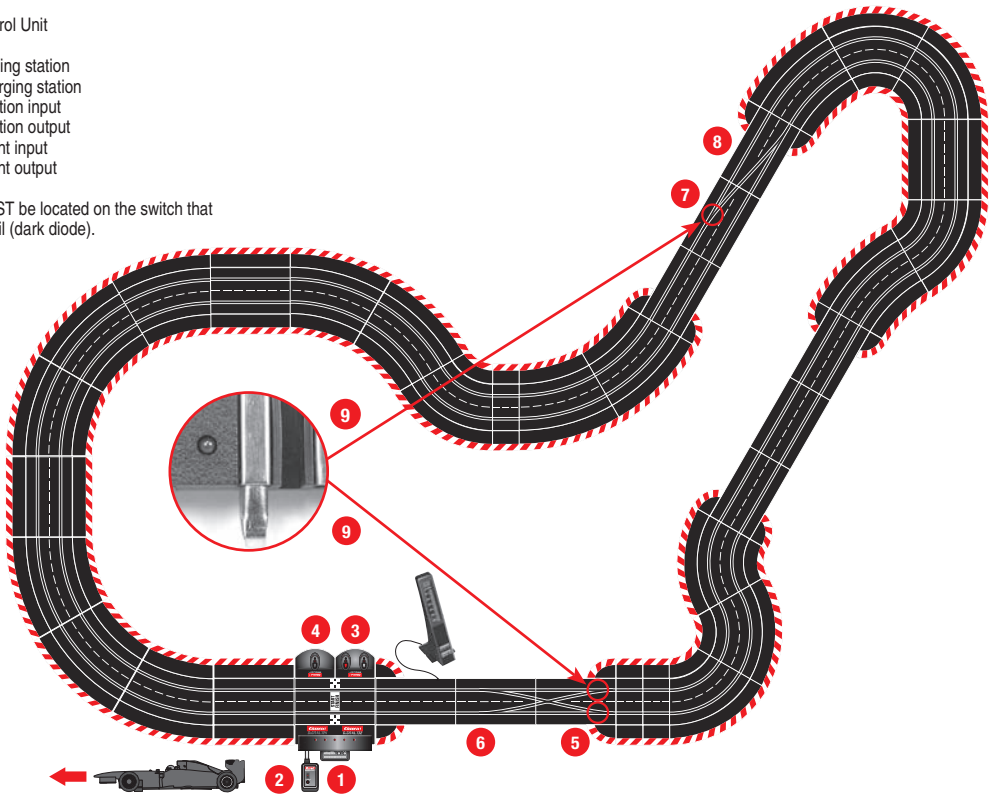
The company Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH, hereby confirms that the product „2.4 GHz WIRELESS+" complies with the fundamental requirements of Guideline 1999/5/EC (R&TTE).
The Declaration of Conformity can be called up from the following address: www.carrera-toys.com

Contents of package

1 Porsche GT3 RSR "BMS Scuderia Italia, No.97", 2010
1 Aston Martin DBR9 "Team Modena, No.59"
1 Ferrari 599XX, Ferrari Racing Days "No.88"
8 Standard straights
3 1/3 straights
1 Control Unit
1 Position Tower
1 Adapter Unit
1 Carrera DIGITAL 124 double lane change section (2 track parts)
1 Carrera DIGITAL 124 lane change section, right (2 track parts)
7 Curves 1/60°
12 Curves 3/30°
3 WIRELESS+ Speed controllers
1 WIRELESS+ Receiver
1 WIRELESS+ Twin charging station
1 WIRELESS+ Single charging station

Technical advice for assembly

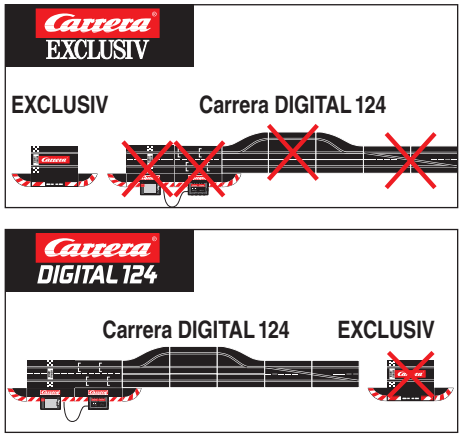
1. Connecting track + Control Unit
2. WIRELESS+ Receiver
3. WIRELESS+ Twin charging station
4. WIRELESS+ Single charging station
5. Double lane change section input
6. Double lane change section output
7. Lane change section right input
8. Lane change section right output
9. Infrared sensor:
The infrared sensor MUST be located on the switch that functions as the entry rail (dark diode).



3 LiPo rechargeable battery for speed controller
1 Transformer
1 Special track
1 Grid Girls
1 Golden plated winners cup
Outside shoulders for curves
Inside shoulders for curves
Shoulder end sections
Guard rails
Track section bolts
Replacement contacts
Instructions

Track length: 39.37 ft./ 12,0 m
Dimensions when assembled: 14.27 x 10.99 ft./ 435 x 335 cm

Important Information



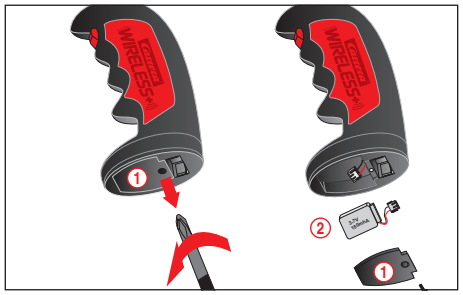
Please note that Exclusiv (analog system) and Carrera DIGITAL 124/132 (digital system) involve two separate and completely independent systems. We hereby expressly indicate that both systems must be kept separate when setting up the track, i.e. no connecting rail from Exclusiv may be used together with the connecting rail and Black Box of the Carrera DIGITAL 124/132, even if only one of the two connecting rails (Exclusiv connecting rail or Carrera DIGITAL 124/132 connecting rail and Black Box) is attached to the current supply. Furthermore, no other Carrera DIGITAL 124/132 components (switches, electronic lap counter, pit stop) may be built into an Exclusiv course, i.e. via analog operation.
Non-compliance with the above information may result in damage or destruction of the respective Carrera DIGITAL 124/132 components. In this case no warranty may be claimed.

Description

WIRELESS+ is the latest new cordless racetrack delight for Carrera DIGITAL124 and Carrera DIGITAL 132. The 2.4 GHz radio technology with frequency-hopping is free of interference and offers a range of up to 15 metres. Thanks to powerful lithium polymer rechargeable battery, continuous play for up to eight hours is possible and stand-by operation for over 80 days. WIRELESS+ offers cordless freedom for up to six drivers at the racetrack.

Before first use

Before first using the speed controller, the rechargeable battery supplied (2) must be inserted in the controller. Unscrew the battery compartment (1) on the underside of the speed controller.
Connect the battery plug into the socket in the speed controller and put the battery in place in the compartment. Finally screw down the cover of the battery compartment again. The battery is part-loaded at the factory, but it should be charged completely before being used for the first time.

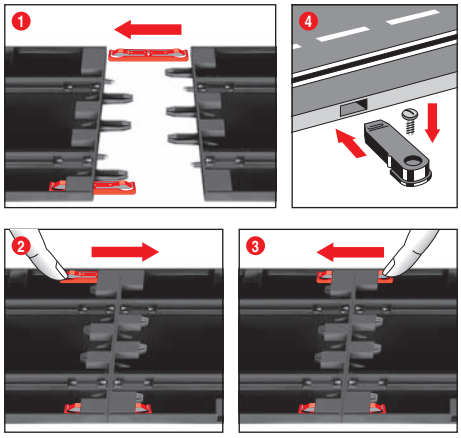


Care of the battery

To make sure the battery performs well for as long as possible, the following points should be observed regarding its care and storage.

• Before first using them, new batteries should always be charged fully.
• With a fully-charged battery, continuous play is possible for up to eight hours. When the battery power is falling off, range of the speed controller will diminish. As soon as you notice this, the battery should be fully recharged.
• If it is not to be used for an extended period, remove the battery and store the controller at room temperature (16-18 °C) in a dry place. To prevent a deep discharge of the battery, the stored battery should be charged every 2 to 3 months.

Assembly instructions

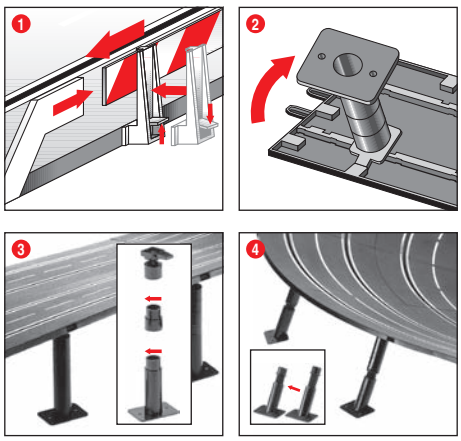


1 + 2 + 3 Before assembling please insert the connecting clips in the track as shown in figure 1. Stick tracks together on a flat base. Move the connecting clips according to figure 2 in direction of the arrow until they audibly snap in. The connecting clip may also be inserted later. The connecting clips can be removed into both directions by simply pressing down the clamped nose (see fig. 3).

4 **Fastening:** To fasten the track sections on a board, it is necessary to use the track section fasteners (Item no. 85209, not contained in the package).

Note:
Carpeting is not a suitable foundation on which to build the track because of static charging, formation of fluff and ready inflammability.

Guard Rails and Supports

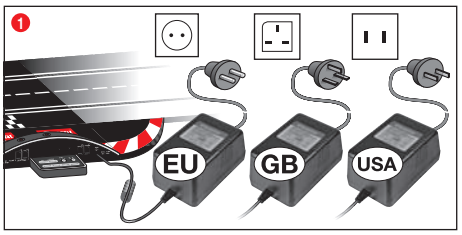


1 **Guard rails:** Guard rail mounts are fitted by tilting them upwards onto the verge of the track.

2 + 3 **Supporting raised sections:** The shank of the ball pivot is to be inserted into the square slots provided on the underside of the track. The supports can be made higher by using the extensions. The pedestal of the supports can be screwed to a base if required (screws not included).

4 **Supporting steep curves:**
Slanting supports of the right height are provided to support steep curves. Fix the nonadjustable supports at the beginning and end of the curves. Insert the heads of the supports in the round slots of the underside of the track.

Electrical connection

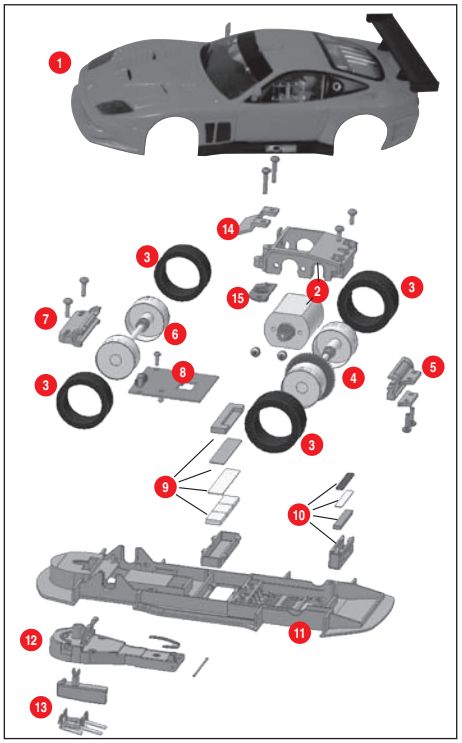


1 Connect the transformer plug with the Control Unit.

Note: To avoid short-circuits and electrocution, the toy may not be connected using foreign devices, plugs, cables or other objects foreign to this toy. The Carrera DIGITAL 124 car racetrack only works properly with an original Carrera DIGITAL 124 transformer.

The PC interface (PC Unit) may only be operated together with the original Carrera PC Unit.

Car components

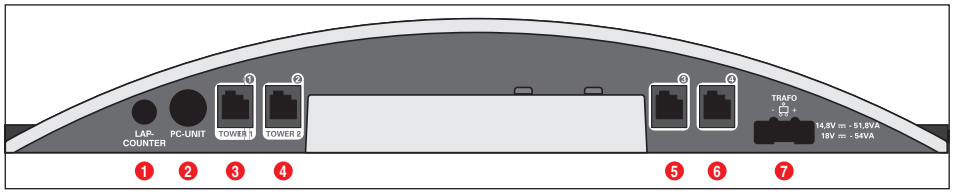


1 Body
2 Engine block
3 Tyres
4 Rear axle
5 Rear axle receptacle including spacer plate
6 Front axle
7 Front axle mounting
8 Board
9 Central magnet
10 Rear magnet
11 Chassis
12 Rocker arm including spring
13 Guide keel with double sliding contact
14 Center magnet retainer
15 Fastening plate

Note: vehicle construction depends on the model.

The designation of the individual parts may not be used as order numbers.

Connections Control Unit



Connections (from left to right):
1. Connection for Lap Counter 30342
2. Connection for PC-unit or Lap Counter 30355
3. Connector 1 for speed controller, speed controller extension set or WIRELESS+ receiver
4. Connector 2 for WIRELESS Tower 10108
5. Connector 3 for speed controller
6. Connector 4 for speed controller
7. Connection for DIGITAL 124 / DIGITAL 132 power supply

General information on connectors 1-4:
When a WIRELESS+ receiver is used, it must be plugged into connector 1. Optionally a WIRELESS Tower 10108 can be plugged into connector 2. When only the WIRELESS+ receiver is used, connector 2 is to be left empty.

Additional wired speed controllers may be plugged into connectors 3 and 4. Please note that these will use address 5 and 6 then.

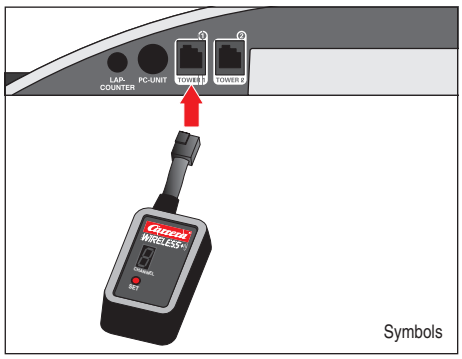
Using the speed controller extension set 30348 it has to be plugged into connector 1. The cars´ addresses will be allocated as follows:

- Speed controller extension set = address 1, 3 and 4
- connector 2 = address 2
- connector 3 = address 5
- connector 4 = address 6

Note:
a combination of WIRELESS and speed controller extension set is not possible!

Connecting the receiver

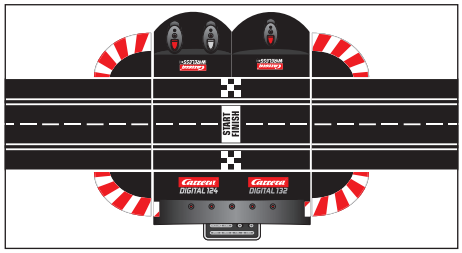
Connect the receiver according to the symbol to either of the two sockets on the control unit which are marked Tower 1 and Tower 2. For operating six WIRELESS+ speed controllers only one 2.4 GHz receiver is required.

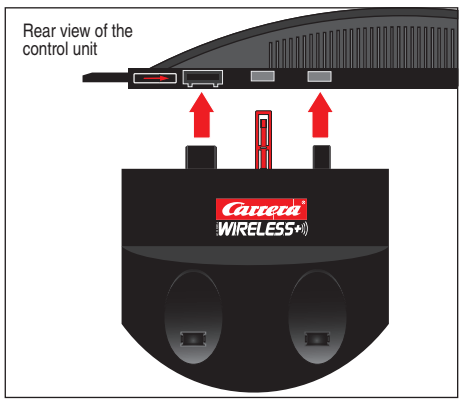


Symbols

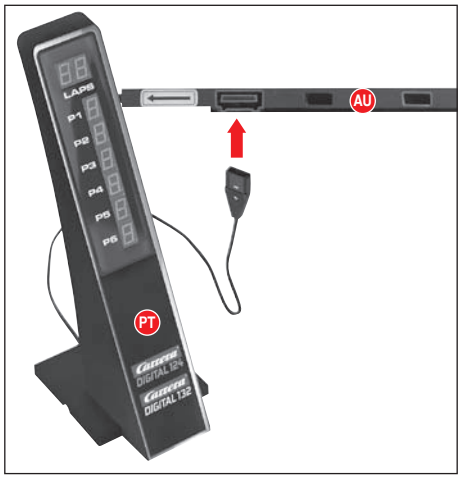
Connecting the charging unit

The charging unit is connected at the rear of the control unit. To site the charging unit at any other place on the track, an adapter unit 30360 will be needed.



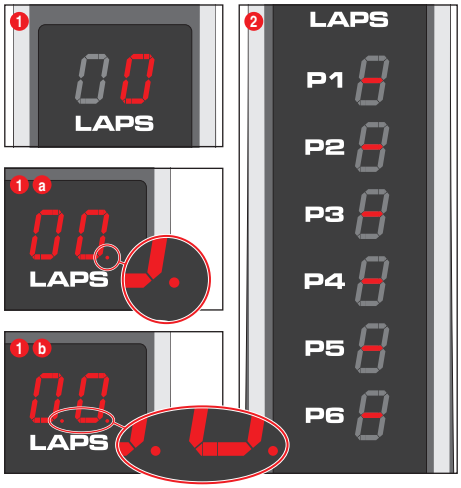


Connecting the Position Tower



The Position Tower PT is suitably connected to the Adapter Unit AU; the latter can be positioned at any place within the racetrack.

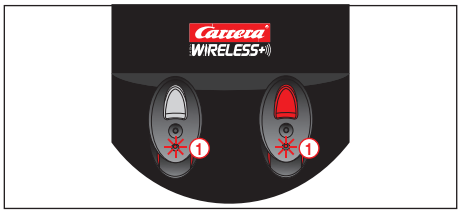
Displays



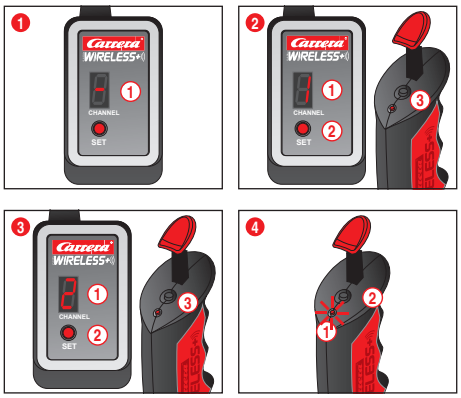
1. Two-digit LED-segment display to indicate the number of laps
   - 1 a Display 100 laps
   - 1 b Display 200 laps
2. One-digit LED-segment display to indicate race position of 6 cars maximum

Charging the speed controllers

Before first being used, the WIRELESS+ speed controllers should be fully charged. Place the speed controllers in the charging station and switch on the control unit. While the unit is charging, the LEDs (1) on the speed controllers will flash. When charging is completed, the LEDs (1) will light up continuously.
When using a lithium polymer rechargeable battery, it is possible to top up the speed controller at any time.



Binding process



Before the speed controller can be used to control the cars, it must be “bound” to the receiver.
To do this, switch on the control unit.

1. The receiver indicates it is ready for operation by a revolving light signal in the segment display (1).

2. Push the “SET” button (2) once until the figure 1 appears in the segment display (1). The number shown is then the address of the car. Switch to the next address by further pressing the button.

Now press the binding button (3) on the top of the speed controller. The speed controller signals a successful binding process with flashing of the LED, while the receiver indicates it by revolving lights in the segments. The binding process is now complete and the speed controller is ready for use.

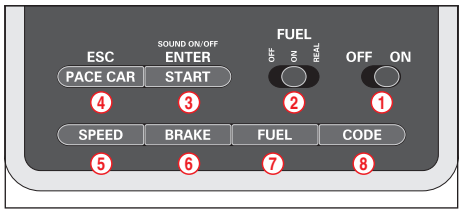
3. To bind the second speed controller, follow the same procedure. Press the “SET” button (2) on the receiver twice, until the figure 2 appears (1). Then press the binding button (3) on the second speed controller.

4. To display the address set for the speed controller, press once on the binding button (2) on the top of the speed controller. The LED (1) will then flash, according to the address set.

If the speed controller is not actuated, it switches automatically after about 20 seconds into energy-saving mode. The speed controller can be reactivated by pressing the tappet or the lane-change button.

GB USA

Control elements Control Unit



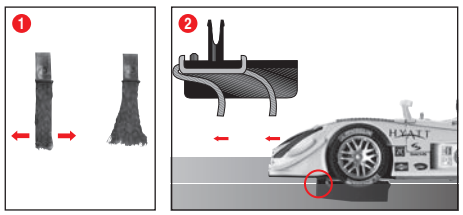
1 On/off switch
2 Switch for fuelling function
3 Button to start the race / acknowledge programming
4 Button for Pace Car / termination of programming
5 Button for setting basic speed
6 Button for setting braking performance
7 Button for setting fuel tank capacity
8 Programming button for cars

General operating information
Some buttons are assigned with different tasks. In order to set a function you need to use key combinations. Any programming steps can be cancelled with button 4 "ESC/PACE CAR". You will find further details in the course of this manual.

Encoding/programming of cars to the according speed controllers

To encode a car place it on the track and swich on the Control Unit. Press "Code" button once 8, fig. 1; the first LED starts to light, fig. 2. Then push lane-change-button once on the relevant speed controller, fig. 3. In case the car is equipped with lights they will start to flash and the Control Unit´s LEDs 2-4 will light successively. Once encoding has been carried out the middle LED lights permanently (fig. 4) and the car is allocated to the speed controller.
Note: This kind of encoding requires to **only** have **the car** on the racetrack **which shall be encoded**.

Preparation of start

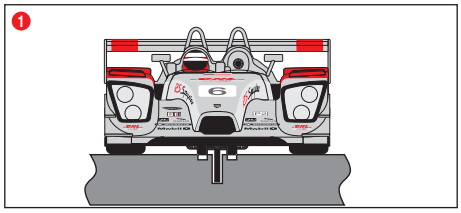


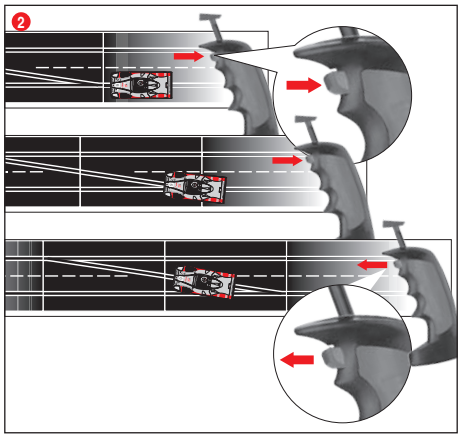
This Carrera DIGITAL 132 vehicle ideally matches the Carrera track system scale 1:24.

1 + 2 Optimally setting up the grinders:
To ensure proper and continuous driving, slightly fan out the ends of the contact brushes 1 and bend them towards the track as per fig. 2. Only the end of the contact brush should have contact to the track and may be cut off slightly in case of wear. Dust and abrasion should be removed from track material and sliding contacts from time to time.

During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

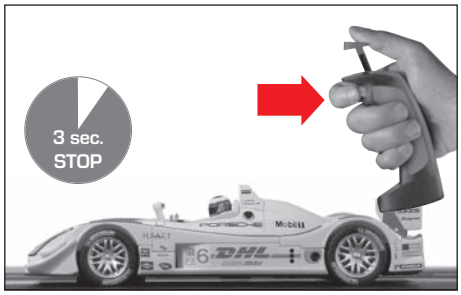
Points function





1 Make sure that the car's guide keel is located inside the track slot and that the double sliding contact is in contact with the current carrying track.
Place the cars onto the connecting track.
2 When changing lanes, you must keep the button on the speed controller depressed until the car has passed the point.

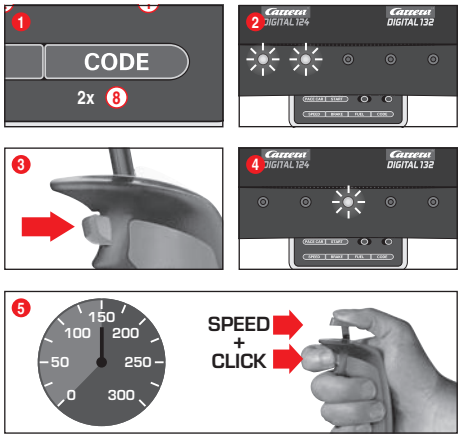
Light function on/off



The car programmed to the speed controller will have to come to a stop for at least 3 seconds before the light can be switched on or off by the push of the lane-change-button.

Note:
applies only to models fitted with lighting

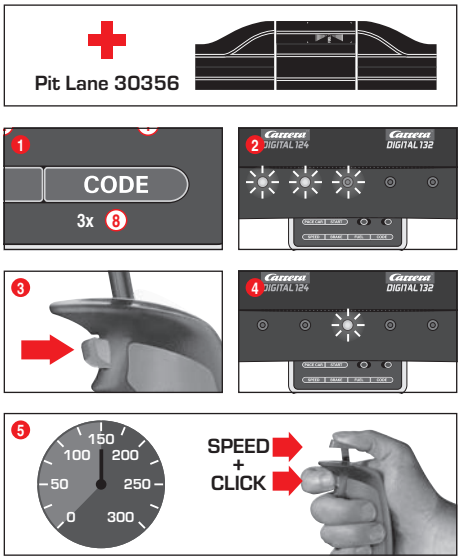
Encoding/programming of Autonomous Car



Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press „Code" 8 twice, fig. 1. The first two LEDs at the Control Unit start to light, fig. 2. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. 3; LEDs 3-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. 4. Activate the speed controller´s tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. 5.
Autonomous Car´s encoding is completed now.

Note: This kind of encoding requires having **only the car** on the track **which is to be encoded**. The programming of the Autonomous Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Autonomous Car is always displayed with address 7 in combination with the Position Tower.

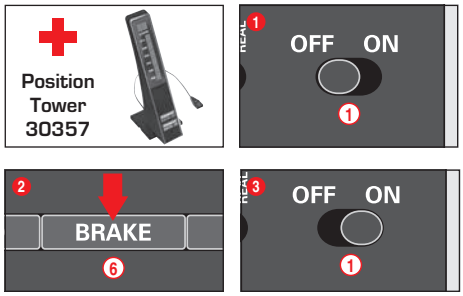
Encoding/programming Pace Car



(only in combination with Pit Stop Lane #30356)
Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press "Code" 8 three times, fig. 1. The first three LEDs at the Control Unit start to light, fig. 2. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. 3; LEDs 2-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. 4. Activate the speed controller´s tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. 5. The Pace Car´s encoding is completed now and the car enters the Pit Stop Lane.
Note: This kind of encoding requires having **only the car** on the track **which is to be encoded**. The programming of the Pace Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Pace Car is always displayed with address 8 in combination with the Position Tower.

Extended Pace Car function
After the Pace Car´s encoding has been completed it will automatically enter the Pit Lane during the first laps. In order to start the Pace Car please push the button "Pace Car" 4 once. The LEDs 2 and 3 at the Control Unit will light and the Pace Car will leave the Pit Lane. The Pace Car will now drive as long as the button „Pace Car" is pushed again. LED 2 stops lighting and the car automatically enters the Pit Lane within the current lap.

Display of position Autonomous and Pace Car

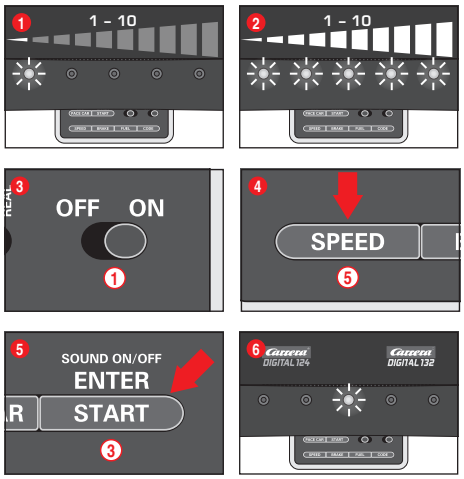


(only in combination with Position Tower #30357)
The position of the Autonomous Car (address 7) and of the Pace Car (address 8) can be displayed at the Position Tower. This function can be activated at the Control Unit. Therefore switch off the Control Unit and keep the "BRAKE" button (6) pushed, fig. 2, switch on the racetrack and release the "BRAKE" button again. By pushing the button again the function may be changed:

1 LED lights = no display
2 LEDs light = display at the Position Tower

Set the function requested and confirm your choice via "START/ENTER".

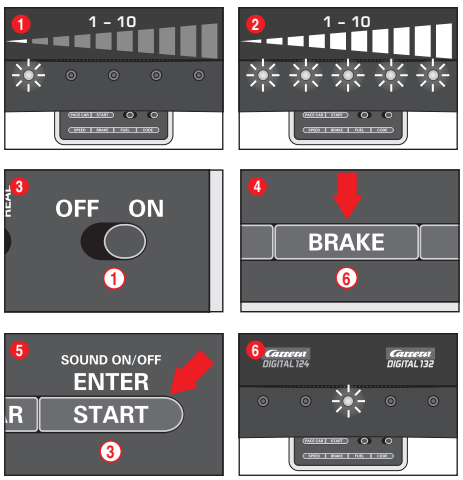
Setting of the cars´ basic speed



The setting of the basic speed can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.
1 1 LED lights = low speed
2 5 LEDs light = high speed

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and press "SPEED" (5) once. A certain number of LEDs will now light, showing the speed level last used. Push the "SPEED" button (5) as many times until you have reached the speed desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. 6.

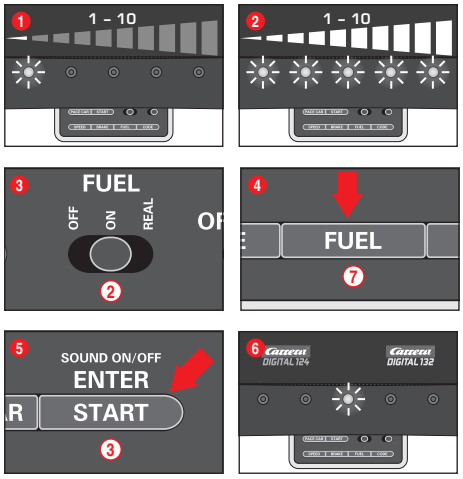
Setting of cars´ braking performance



(only for cars operated with speed controllers)
The setting of the braking performance can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.
1 1 LED lights = low braking effect
2 5 LEDs light = high braking effect

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and press "BRAKE" (6) once. A certain number of LEDs will now light, showing the brake step last used. Push the "BRAKE" button (6) as many times until you have reached the braking performance desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. 6.

Setting fuel tank capacity



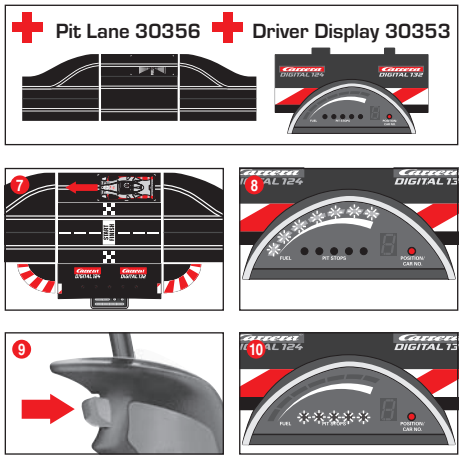
(only for cars operated with speed controllers)
The setting of the fuel tank capacity in combination with the Pit Lane (30356) is effected for all cars simultaneously. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.
1 1 LED lights = low fuel capacity
2 5 LEDs light = full tank

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and activate the fuelling function by means of the slide switch (2), fig. 3. Press the "FUEL" button (7) once. A certain number of LEDs will now light, showing the fuel capacity last used. Push the "FUEL" button (7) as many times until you have reached the fuel capacity desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig 6.

Extended fuelling function
You can choose between 3 modes via the sliding switch (2), fig. 3:
- OFF = cars don´t consume any "petrol"
- ON = cars consume "petrol"
- REAL = maximum speed depending on fuel tank capacity / cars consume "petrol") (only in combination with Pit Lane 30356 or Pit Stop Lane 30346 and Pit Stop Adapter Unit 30361)

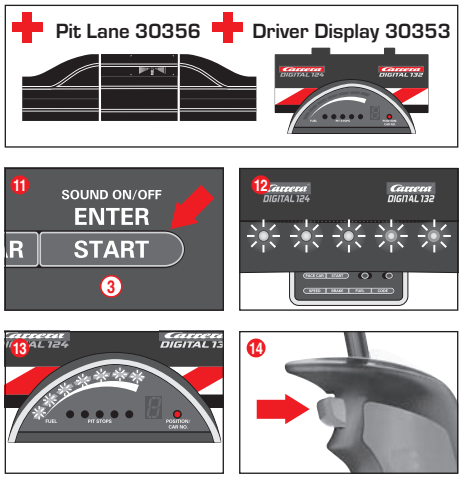
When driving in "REAL-mode" the car with a full tank is "heavier", drives slowlier and shows a lower braking effect; a car with an empty tank is "lighter", drives faster and shows a higher braking effect. The current fuel tank capacity and the "fuel consumption" can only be displayed in combination with the Driver Display 30353 and Pit Stop 30356.

Refuelling of cars with Pit Lane 30356 and Driver Display 30353



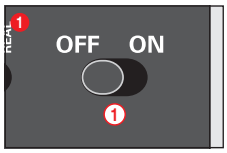
The car´s present tank capacity can be read via the bar display with 5 green and 2 red LEDs at the Driver Display. For refuelling drive your car into the Pit Lane across the refuelling sensor fig. 7. The bar display now starts to flash, fig. 8, and the car can be refuelled by keeping the lane-change button pushed. fig. 9. The number of refuellings are indicated by flashing or lighting of the yellow LEDs, fig. 10 (also see Driver Display).
Note: cars with an empty tank are disregarded for lap-counting in combination with Position Tower 30357.

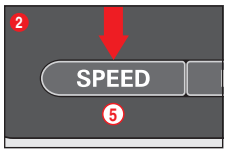
Setting of tank capacity at the start of the race

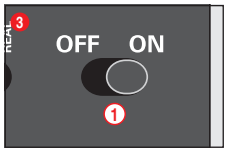


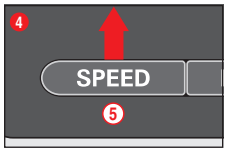
(only in combination with Pit Lane 30356 and Driver Display 30353)
Irrespective of the basic setting of the tank capacity it is possible to individually set the tank capacity for one or several cars at the race´s start for the number of laps till the first pit stop. Push "START/ENTER" once (3); the 5 LEDs at the Control Unit will light permanently, fig. 12, and the Driver Display´s bar display will flash, fig. 13. Clicking the lane-change button at the corresponding speed controller enables you to change the fill level, fig. 14.

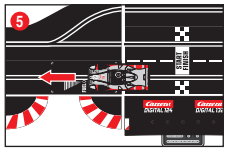
Extended Pit Lane function









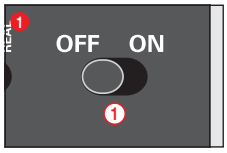


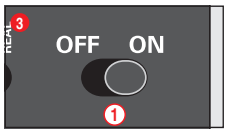
(only in combination with Pit Lane 30356)
It is possible to activate/deactivate the lap counting function in the Pit Lane 30356 or Pit Stop Lane 30346 with the Pit Stop Adapter Unit 30361. Switch off the Control Unit, keep "SPEED" button (5) pushed, switch on Control Unit and release "SPEED" button (5). By pushing the button again, 1 or 2 LEDs will light depending on the setting.

- LED 1 = lap counting function deactivated
- LED 1 + 2 = lap counting function activated

Select the desired setting and push or drive a car across the Pit Lane Sensor, fig. 5. The settings will now be adopted. Push "START/ENTER" (3) for leaving the settings again.

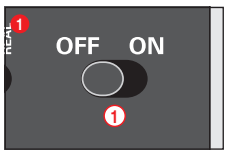
Sound ON/OFF

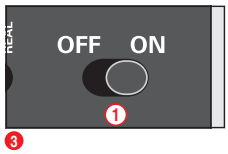




The confirmation sound when crossing the sensors and the key sound can be switched off. Switch off the Control Unit and keep the "START/ENTER" button (3) pushed, switch on the racetrack and release "START/ENTER" (3) again. The acknowledgement sound for switching on the Control Unit cannot be switched off however.

Reset function





3

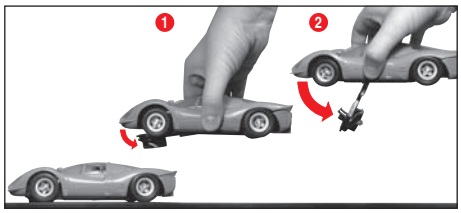
To restore the Control Unit to factory settings the Control Unit offers a reset function.
Switch off the Control Unit and keep the "ESC/PACE CAR" (4) button pushed; switch on the ractrack and release the button again. All previous settings for speed, braking performance, tank fuel capacity, sound and lap counting will be restored to factory settings. The cars´ settings will remain unaffected by this measure unless they are placed on the racetrack.

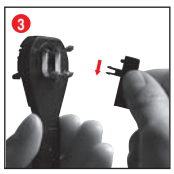
Factory settings:
- speed = 10
- braking performance = 10
- tank capacity = 7
- sound = ON
- display of position for Autonomous and Pace Car = OFF

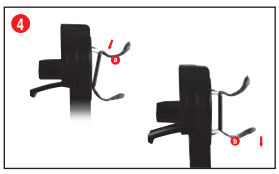
Energy-saving mode

After 20 minutes of non-usage the Control Unit switches to energy-saving mode and all displays such as Position Tower, Driver Displays and Startlight are turned off. To reactivate shortly press any speed controller´s tappet or push lane-change button at the speed controller or control key at the Control Unit. All settings will be kept.

Replacement of double contact brushes and guide keel







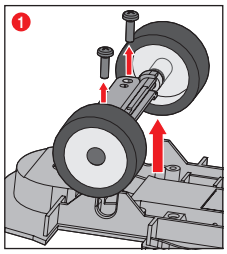
In case the car is lifted, the rocker bar folds up slightly (fig. 1).

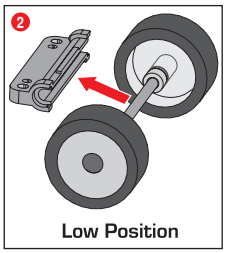
For changing the guide keel or the double contact brushes the rocker bar can be folded up widely according to fig. 2.

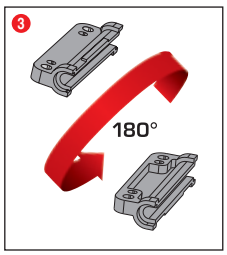
3 For changing the guide keel and the double contact brushes the guide keel should be removed first.

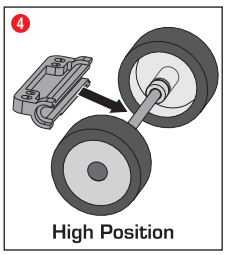
4 Afterwards both double contact brushes can be removed and changed. Please take care that in stage one the upper contact brush 4 a is only pulled out partly and in stage two the double contact brush is pulled out completely with the contact brush 4 b For inserting please proceed the same way.

Height adjustment car chassis



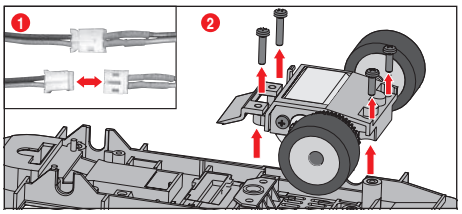


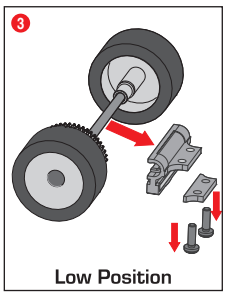


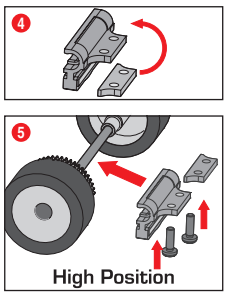


Before you can begin adjusting the chassis and the magnets it is necessary to detach the car body from the vehicle. Remove the mounting screws on the underside of the car and lift off the car body.

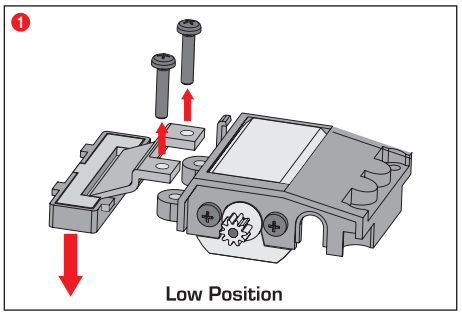
Adjusting the height of the front axle
1 Remove the two screws from the front axle mounting and detach the entire front axle including the mounting from the chassis. 2 Detach the mounting from the axle, turn it through 180 degrees 3 and insert the axle back into the mounting 4. Now you can return the front axle and mounting unit to the chassis.

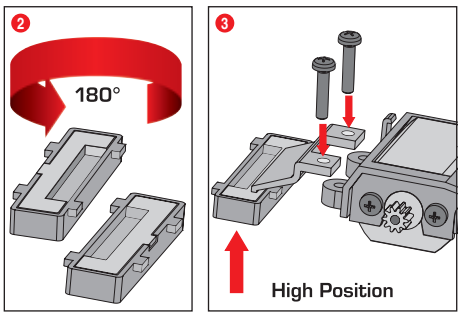






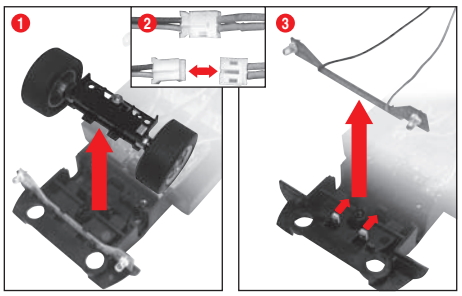
Adjusting the height of the rear axle
To simplify the procedure, carefully detach the plug connection between the motor and the circuit board 1. Remove the two screws from the motor block unit and detach the magnet retainer from the chassis. Now remove the two rear screws and detach the entire motor block 2.
Turn the motor block around and remove the two screws from the rear axle mounting. Remove the spacer plates and the rear axle unit including the mounting 3. To adjust the height, place the spacer plate in the motor block 4 and tighten the screws of the rear axle unit. 5.

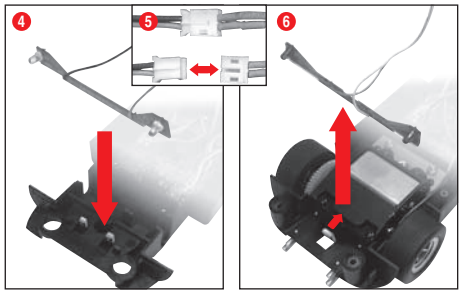


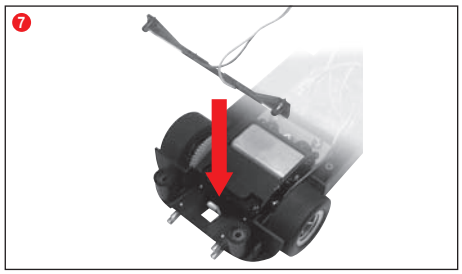


Adjusting the central magnet
If required, the central magnet can also be adjusted. Remove the magnet unit from the chassis in its entirety 1, turn it horizontally by 180 degrees 2 and return it to the chassis. Then mount the magnet retainer 3 and restore all plug connections.

Changing the light board



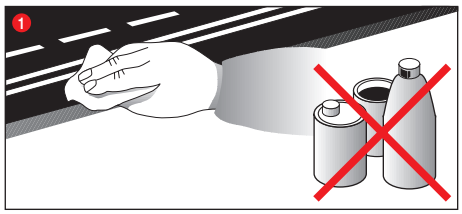


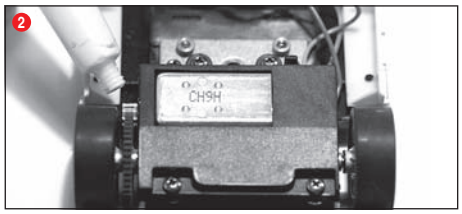


ATTENTION! Depending on the model, the light boards might be screwed tight.

Front light: To change the light boards unscrew the car's upper part from the chassis. Unscrew the front axle according to fig. 1 and remove the cables between the front light and the car board (fig. 2). Slightly bend down the catch hook (fig. 3) and pull up the light board. Insert the light board (fig. 4), until the catch hook latches in. Screw in the front axle and fit the cables together according to their colours.
Rear light: Remove the cables between the rear light and the car board according to fig. 5 Slightly bend down the catch hook (fig. 6) and pull up the light board. Insert the light board until the catch hook latches in (fig. 7) and fit the cables together according to their colours.

Maintenance and care





To ensure a proper operation of the motor-racing circuit, all race-track components should be regularly cleaned. Pull the plug prior to cleaning.

1 **Racetrack:** Keep the track surface and track slots clean with a dry cloth. Do not use any solvents or chemicals for cleaning. When it is not in use, store the racetrack in a clean and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.

2 **Car check:** Clean axle and wheel bearings, pinion gears, gear-wheels and bearings and lubricate using a resin- and acid-free grease. You can use a toothpick or similar as aid. Regularly check the condition of sliding contacts and tyres..

Troubleshooting Driving tips

Troubleshooting:
In case of any malfunctions, please check the following:
• Has the connection to the power supply been established correctly?
• Have transformer and speed controllers been connected correctly?
• Are the track connections faultless?
• Are the racetrack and track slots clean and free of any foreign objects?
• Are the sliding contacts in order and do they make contact with the track slot?
• Are the cars correctly coded to the according speed controller?
• The track's current feed will be switched off automatically for 5 seconds, if there is an electrical short circuit: this will be notified by audible and visual signals.
• Are the cars placed on the track in running direction? In case of non-functioning push the running direction switch which is on the car´s bottom.
• Is the adapter unit correctly installed facing the direction of travel?
• Is the speed controller battery properly connected?
• Is the battery fully charged?
• Does the LED on the controller flash while charging?
• Is the speed controller bound to the receiver?
• Has the speed controller got a duplicate address assignment?

Note:
During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

Driving technique:
• You can drive fast along the straight track but you should brake before the curve and then accelerate again when coming out of the curve.
• Do not fasten or block the vehicles when the motor is running: overheating or damage to the motor could result otherwise.

Note: When using track systems which are not manufactured by Carrera the existing guide keel has to be replaced by the special guide keel (#85309). While using the Carrera crossing (#20587) or high banked curve 1/30° (#20574) slight driving noise might occur which is due to the full-scale genuineness and does not affect flawless operation.

All Carrera spare parts are available in the webshop:
carrera-toys.com
Delivery exclusively to Germany, Austria, Netherlands, Belgium and Luxembourg.

Technical specifications

GB

Output voltage: Toy transformer

18 V ⎓ 54 VA

Lithium polymer rechargeable battery: 3,7 ⎓ 150mAh

Electricity modes:
1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode. LED flashes at long intervals. **CURRENT CONSUMPTION < 0.5 watt / 0.5w**
By operating the speed controller the stand-by mode is finished, the racetrack returns to idle-mode again.
4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply

CE 0197

0-3

LiPo

This device is marked by "selective sort throught" symbol related to sort through domestic, electric and electronic, waste. This means the product must be treated by a specialized "sorting/collecting" system in accordance with European directive 2002/96/CE, to reduce the impact upon environment. For more precise information, please contact your local administration. Electronical product which are not going through special collecting, are potentially dangerous for environment and human health, because of dangerous substance.

USA

Output voltage: Toy transformer

18 V ⎓ 54 VA

Lithium polymer rechargeable battery: 3,7 ⎓ 150mAh

Electricity modes:
1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode. LED flashes at long intervals. **CURRENT CONSUMPTION < 1 watt / 1w**
By operating the speed controller the stand-by mode is finished, the racetrack returns to idle-mode again.
4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply

c UL us

Conforms to the safety requirements of ASTM F963.

FC

Requirement for FCC Part 15

Warning: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation.
This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation.
If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

• Reorient or relocate the receiving antenna.
• Increase the separation between the equipment and receiver,
• Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
• Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Warnings

Guidelines and warnings about using the LiPo battery/ batteries:
LiPo rechargeable batteries are much more sensitive than the traditional alkaline or NiMh rechargeables. For this reason all instructions and warnings must be scrupulously observed. Incorrect treatment of LiPo rechargeable batteries may cause a fire. In handling, charging and using the LiPo battery/batteries supplied, you take over all responsibility for the risks attached to lithium batteries.

• Non-rechargeable batteries must not be recharged!
For recharging batteries, only the charging cradle supplied may be used. If this instruction is disregarded, there is a risk of fire which may endanger your health and/or cause damage to property.
NEVER use any other charging unit!
• Rechargeable batteries may only be recharged under adult supervision. When charging, never leave the battery unattended.
When you recharge the battery, you should always be in the vicinity to keep watch on the process so that you can react to any possible problem.
• If the battery swells or deforms during either discharge or charging process, stop the process immediately. Remove the battery as fast and as carefully as possible and place it on a safe and open area away from any flammable materials, and keep it under observation for at least 15 minutes. If you continue to charge or discharge a battery which has already started to swell or deform, there is danger of fire! Even at the slightest sign of swelling or deforming, the battery must be taken out of service.
• The battery supplied must be charged in a safe place away from flammable materials.
• Store the battery at room temperature (16 - 18 °C) in a dry place. Do not expose the battery to direct sunlight or any other sources of heat. Temperatures over 50 °C are generally to be avoided.
• Always recharge the battery after use to avoid the possibility of its becoming deep discharged. When it is not in use, recharge the battery from time to time, say every 2-3 months. Failure to observe the methods of handling described above may lead to defects.
• When changing batteries do not use any sharp or pointed objects or tools. Avoid damaging the protective foil around the battery at all costs.
• When replacing defective batteries, only the recommended battery types may be used. Damaged or unusable batteries are hazardous waste, and must be disposed of accordingly.
• Never throw batteries, rechargeable or otherwise, on the fire or expose them to high temperatures. This may cause a fire or an explosion.
• The electrolyte and electrolyte vapour in the LiPo batteries are hazardous to health. Always avoid direct contact with electrolyte.
If electrolyte makes contact with skin, eyes or other parts of the body, it must immediately be washed out or off with plenty of fresh water and a doctor must be consulted.
• Rechargeable batteries are not toys and must not fall into the hands of children. Keep batteries inaccessible to children.
• The connector clips / battery connections must never be short-circuited!
• The toy is only to be operated with a transformer or power pack designed for use with toys!
• The transformer / the power pack is not a toy!

F

Table des matières

Instructions de sécurité 18
Déclaration de conformité 18
Contenu du carton 18
Indication technique pour le montage 18
Important 19
Description 19
Avant la première utilisation 19
Entretien de la batterie 19
Instructions d'assemblage 19
Barrières de sécurité et supports 19
Raccordement électrique 19
Composantes des voitures 19
Raccords Control Unit 20
Branchement du récepteur 20
Branchement de la station de charge 20
Branchement de la Position Tower 20
Éléments d'affichage 20
Chargement de la commande manuelle 20
Processus de liaison 20
Éléments de commande Control Unit 21
Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant 21
Préparation pour le départ 21
Fonctionnement du changement de voie 21
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage 21
Codage/programmation Autonomous Car 21
Codage/programmation Pace Car 21
Affichage de la position pour Autonomous et Pace Car 22
Réglage de la vitesse de base des véhicules 22
Réglage du comportement des véhicules au freinage 22
Réglage du contenu du réservoir 22
Fonction Pit Lane élargie 23
Son ON/OFF 23
Fonction Reset 23
Mode économie de courant 23
Remplacement de la tresse double et de la quille de guidage 23
Réglage en hauteur du châssis de la voiture 23
Remplacement de la platine d'éclairage 24
Maintenance et entretien 24
Élimination des défauts / mode de conduite 24
Caractéristiques techniques 24
Instructions de sécurité 24

Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera!
Ce mode d'emploi contient des informations importantes concernant l'assemblage et l'emploi de votre piste Carrera DIGITAL 124. Veuillez le lire attentivement et le conserver ensuite précieusement. Si vous souhaitez poser des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez nos sites Internet : **carrera-toys.com**

Veuillez vérifier si la livraison est complè-te et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre nouveau circuit électrique Carrera DIGITAL 124 .

Instructions de sécurité

• **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie, de petits éléments pouvant être ingérés. Attention : risque de coincement fonctionnel.

• **ATTENTION !**
Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.

• **ATTENTION !**
L'utilisation du chargeur de piles n'est autorisée qu'aux enfants de plus de 8 ans. Il convient de donner des instructions suffisantes pour que l'enfant soit en mesure d'utiliser le chargeur de piles de manière sûre, et il convient de lui expliquer que le chargeur n'est pas un jouet et qu'il ne faut par conséquent pas jouer avec ce dernier.

• Le transformateur n'est pas un jouet! Les raccords du transfo peuvent court-circuiter! Indications aux parents:Contrôler régulièrement si le câble, la prise ou le boîtier du transfo ne sont pas endommagés! N'exploiter le jouet qu'avec les transformateurs recommandés! En cas de dommages, il ne faudra plus utiliser le transformateur! N'utiliser le circuit électrique qu'avec un seul transformateur. En cas de pauses assez longues, nous conseillons de débrancher le transformateur du courant secteur. Ne pas ouvrir le boîtier du transfo et des régulateurs de vitesse!

Consigne aux parents :
Les transformateurs et les blocs-secteurs des jouets ne sont pas des jouets et ne doivent pas être employés comme tels. Ces produits devront être utilisés sous la surveillance constante des parents.

• Il faut vérifier régulièrement si le circuit, les voitures et le chargeur présentent des dommages sur les câbles, les prises et les boîtiers ! Remplacer les pièces défectueuses.
• Le circuit de course n'est pas approprié à l'emploi à l'air libre ou dans des pièces humides! Éloigner des liquides.
• Ne poser aucune pièce métallique sur le circuit pour éviter les courts-circuits. Ne pas poser le circuit à proximité immédiate d'objets fragiles, car les voitures qui seraient projetées hors de la piste, pourraient causer des dégâts.
• Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant! Pour le nettoyage, utiliser un torchon humide, pas de solvant ou de produits chimiques! Si le circuit n'est pas utilisé, conserver le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son carton original.

• Ne pas faire de courses de voitures à hauteur du visage ou des yeux, car il y a risque de blessures en cas de projection des voitures hors du circuit.
• L'utilisation non conforme du transformateur peut causer un choc électrique.
• Le jouet doit être raccordé uniquement à des appareils de la classe de protection II.
• Le jouet et le chargeur doivent être utilisés uniquement avec un transformateur pour jouets.
• Si le câble d'alimentation sur secteur de cet appareil est endommagé, il doit être envoyé au service client de l'entreprise Stadlbauer ou remplacé par une personne qualifiée afin d'éviter toute mise en danger.

Remarque:
La voiture ne pourra être remise en marche qu'entièrement remontée. Seules des personnes adultes sont autorisées à exécuter l'assemblage.

Cet appareil ne doit pas être utilisé par des personnes (incluant les enfants) ayant des capacités physiques, sensorielles et mentales réduites ou faisant preuve d'un manque d'expérience et de connaissances lorsqu'elles ne sont pas sous la surveillance d'une personne responsable de leur sécurité ou lorsqu'elles ne sont pas formées à la bonne utilisation de l'appareil par cette personne. Les enfants doivent toujours être surveillés afin de garantir qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
Il convient d'indiquer aux enfants de ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables, en raison du risque d'explosion.

Déclaration de conformité

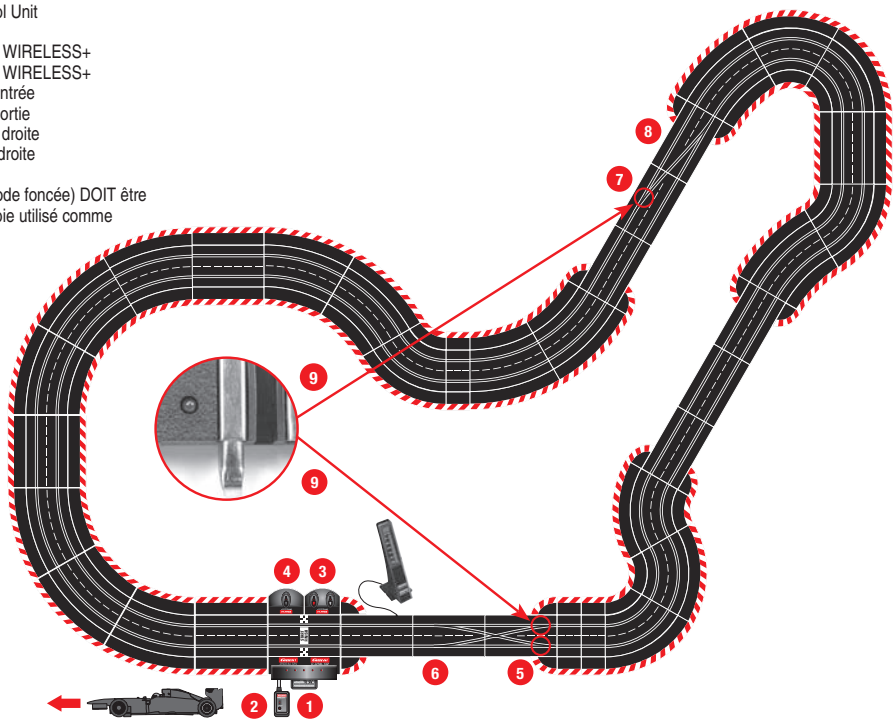
Par la présente, l'entreprise Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH déclare que l'article „2,4 GHz WIRELESS+" est conforme avec les exigences essentielles de la directive 1999/5/CE (R&TTE).
Vous trouverez la déclaration de conformité à l'adresse suivante : carrera-toys.com

Contenu du carton

1 Porsche GT3 RSR "BMS Scuderia Italia, No.97", 2010
1 Aston Martin DBR9 "Team Modena, No.59"
1 Ferrari 599XX, Ferrari Racing Days "No.88"
8 Droites standard
3 Droites 1/3
1 Control Unit
1 Position Tower
1 Adapter Unit
1 Carrera DIGITAL 124 changement de voie double (2 pièces de rail)
1 Carrera DIGITAL 124 changement de voie, à droite (2 pièces de rail)
7 Virages 1/60°

Indication technique pour le montage

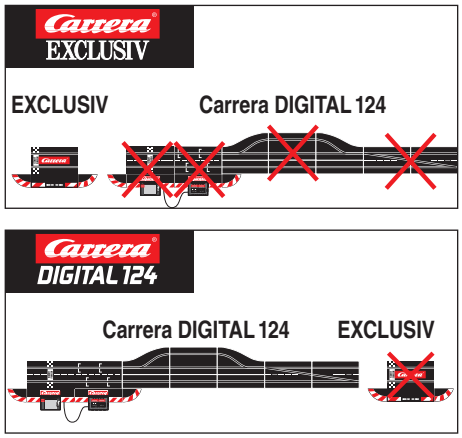
1. Rail de raccordement + Control Unit
2. Récepteur WIRELESS+
3. Double station de chargement WIRELESS+
4. Double station de chargement WIRELESS+
5. Changement de voie double Entrée
6. Changement de voie double Sortie
7. Changement de voie Entrée à droite
8. Changement de voie Sortie à droite
9. Récepteur à infrarouges :
   Le récepteur à infrarouges (diode foncée) DOIT être placé sur le changement de voie utilisé comme rail d'entrée.



12 Virages 3/30°
3 Régulateurs de vitesse WIRELESS+
1 Récepteur WIRELESS+
1 Station de chargement simple WIRELESS+
3 Batterie LiPo pour régulateurs de vitesse
1 Transformateur
1 Rail spécial
1 Grid Girls
1 Golden plated winners cup
Accotements extérieurs pour virages
Accotements intérieurs pour virages
Pièces de fermeture d'accotement
Glissières de sécurité
Verrouillages de voie
Tresses de rechange
Mode d'emploi

Longueur de parcours: 12,0 m
Encombrement: 435 x 335 cm

Important



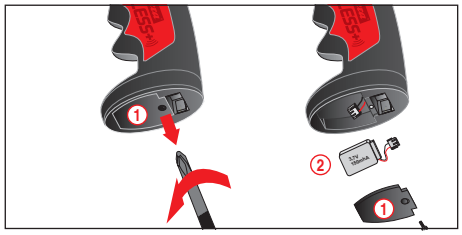
N'oubliez pas que les modèles Exclusiv (système analogique) et Carrera DIGITAL 124/132 (système numérique) constituent deux systèmes distincts entièrement autonomes. Nous vous recommandons expressément de séparer les deux systèmes lors de l'assemblage du circuit. En d'autres termes, un rail de contact du modèle Exclusiv ne doit jamais se trouver avec le rail de contact du modèle Carrera DIGITAL 124/132, Black Box comprise) sur un même circuit. Et ce même si seul l'un des deux rails de contact (le rail de contact Exclusiv ou le rail de contact Carrera DIGITAL 124/132, Black Box comprise) est raccordé à l'alimentation électrique. En outre, aucun des autres composants du modèleCarrera DIGITAL 124/132 (aiguillages, compte-tours électronique, pit stop) ne doit non plus être inséré dans un circuit Exclusiv, c'est-à-dire fonctionner en analogique. Le non-respect des mesures de sécurité cidessus peut entraîner une destruction des composants Carrera DIGITAL 124/132, auquel cas toute prétention à une prestation de ga-rantie est exclue.

Description

WIRELESS+ constitue le nouveau plaisir de circuit sans fil pour Carrera DIGITAL 124 et Carrera DIGITAL 132. La technologie sans fil 2,4 GHz avec sauts de fréquence est sans défaillance et offre une portée allant jusqu'à 15 m. Grâce à sa batterie lithium polymère très performante, une autonomie de jeu de 8 heures et un mode veille de plus de 80 jours sont possibles. WIRELESS+ offre une liberté sans fil pour jusqu'à 6 pilotes sur le circuit.

Avant la première utilisation

Avant la première utilisation de la commande manuelle, la batterie livrée (2) doit être installée dans la commande. Vissez le compartiment de la batterie (1) sur le dessous de la commande manuelle. Raccordez la fiche d'alimentation de la batterie à la prise d'alimentation de la commande manuelle et placez la batterie dans le compartiment. Revissez enfin le couvercle du compartiment de batterie. La batterie est chargée en usine, elle doit cependant être complètement chargée avant la première utilisation.

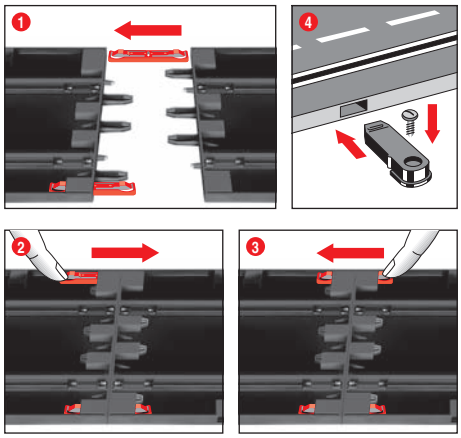


Entretien de la batterie

Afin d'atteindre une durée de vie et une puissance de la batterie élevées, les points suivants concernant l'entretien et le stockage doivent être observés.

• Charger complètement la nouvelle batterie avant la première utilisation.
• Une batterie complètement chargée permet un temps de jeu d'environ 8 heures. La portée de la commande manuelle se réduit en cas de performance faible de la batterie. C'est au plus tard à ce moment que la batterie doit être rechargée.
• En cas de longue période de non-utilisation, retirez la batterie de la commande manuelle et stockez-la dans un endroit sec à température ambiante (16° - 18°C). Afin d'éviter une décharge totale, la batterie stockée doit être chargée tous les 2 à 3 mois.

Instructions d'assemblage

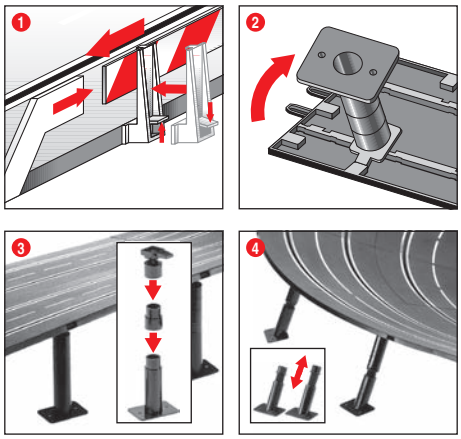


1 + 2 + 3 Avant l'assemblage, insérez les clips de raccordement dans les rails, comme indiqué à la Figure 1.
Assemblez les rails sur une surface d'appui bien plane. Déplacez les clips de raccordement dans le sens de la flèche, comme indiqué à la Figure 2, jusqu'à ce que vous entendiez le clic de fixation. Le clip de raccordement peut également être inséré ultérieurement. Le clip de raccordement peut se détacher dans les deux sens, en appuyant tout simplement sur l'ergot de blocage (voir Fig. 3).

4 **Fixation:** Pour fixer les éléments du circuit sur un panneau, il faut utiliser les fixations à éléments (N° d'art. 85209, ne sont pas contenues dans le carton).

Remarque:
La moquette n'est pas une base de montage appropriée, car elle se charge électrostatiquement, il s'y forme des peluches et elle est très inflammable.

Barrières de sécurité et supports

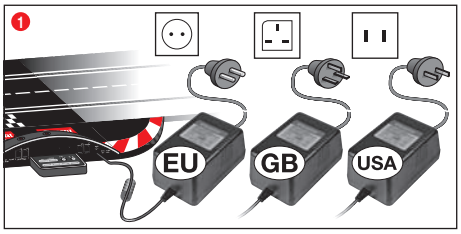


1 **Glissières de sécurité:** les supports des glissières de sécurité seront installés en les montant par bascule sur les bords de la piste.

2 + 3 **Support de passages surélevés:** Glisser les pivots des têtes à rotule dans les logements rectangulaires existants sur la face inférieure de la piste. La hauteur des supports peut être augmentée par des pièces intercalaires. Les pieds des supports peuvent être vissés (vis non fournies).

4 **Support de virages relevés:**
Pour renforcer les virages relevés, il y a des supports inclinés de longueur adéquate. Poser les supports fixes à l'entrée et à la sortie du virage. Emboîter les têtes des supports dans les emplacements ronds existants sur la face inférieure de la piste.

Raccordement électrique

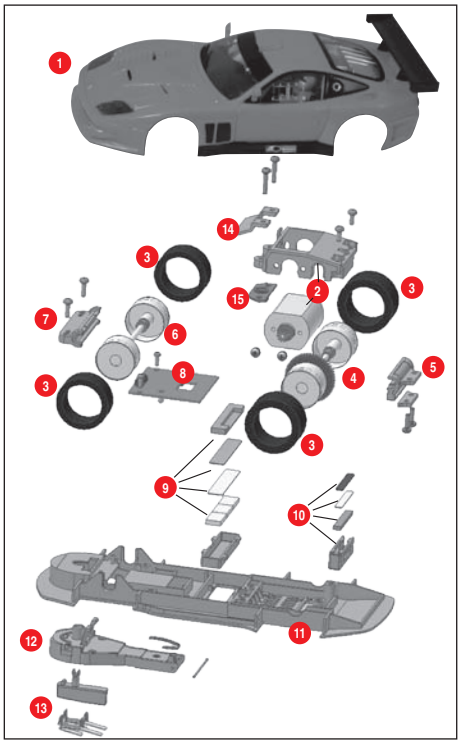


1 Raccordez la fiche du transformateur à la Control Unit.

Remarque: Afin d'éviter les courtscircuits et les électrocutions, le jouet ne doit pas être raccordé à des appareils électriques externes, des fiches, des câbles ou autres objets n'ayant pas rapport avec le jouet. Le circuit Carrera DIGITAL 124 ne fonctionnera parfaitement qu'avec un transformateur Carrera DIGITAL 124 original.

L'interface PC (PC Unit) ne devra être utilisée qu'en combinaison avec l'interface PC Carrera d'origine.

Composantes des voitures



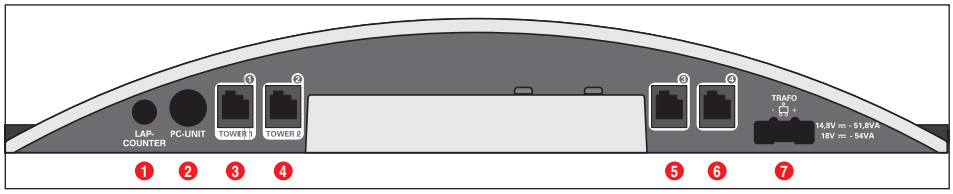
1 Corps
2 Bloc moteur
3 Pneus
4 Essieu arrière
5 Sortie de l'essieu arrière avec la plaquette d'écartement
6 Essieu avant
7 Support d'essieu avant
8 Platine
9 Unité magnétique du milieu
10 Unité magnétique arrière
11 Châssis
12 Biellette avec ressort incl.
13 Quille de guidage avec double tresse
14 Abaisseur d'aimants du milieu
15 Plaque de fixation

Remarque : Le montage des véhicules dépend du modèle.

La caractérisation des différentes pièces ne peut pas être utilisée comme référence de commande.

F

Raccords Control Unit



Raccords (de gauche à droite) :
1. Raccord pour compteur de tours 30342
2. Raccord pour unité PC ou compte-tours 30355
3. Douille de raccord 1 pour régulateur de vitesse, boîtier d'extension du régulateur de vitesse ou récepteur WIRELESS+
4. Douille de raccord 2 pour tour WIRELESS 10108
5. Douille de raccord 3 pour régulateur de vitesse
6. Douille de raccord 4 pour régulateur de vitesse
7. Raccord pour bloc d'alimentation DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Indications générales sur les douilles de raccord 1-4 :
Dans la mesure où un récepteur WIRELESS+ est utilisé, il faut le connecter avec la douille de raccord 1. Au choix, une tour WIRELESS 10108 peut être connectée avec la douille de raccord 2. Si vous n'utilisez que le récepteur WIRELESS+, la douille de raccord 2 ne doit pas être occupée.

Des régulateurs de vitesse supplémentaires à câble peuvent être utilisés aux douilles de raccord 3 et 4. Veillez à ce que ces douilles utilisent alors les adresses 5 et 6.

Pour utiliser le boîtier d'extension du régulateur de vitesse 30348, il faut le relier avec la douille de raccord 1. L'affectation des adresses des véhicules se fera alors comme indiqué dans ce qui suit:

- Boîtier d'extension du régulateur de vitesse = adresses 1, 3 et 4
- Douille de raccord 2 = Adresse 2
- Douille de raccord 3 = Adresse 5
- Douille de raccord 4 = Adresse 6

Remarque :
la combinaison de WIRELESS et d'un boîtier d'extension du régulateur de vitesse n'est pas possible !

Branchement du récepteur

Raccordez le récepteur conformément aux illustrations à une des deux prises du Control Unit caractérisées par la tour 1 et la tour 2. Pour l'utilisation de 6 commandes manuelles WIRELESS+, un seul récepteur 2,4 GHz est nécessaire.

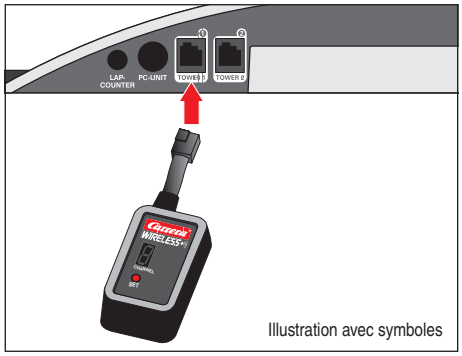
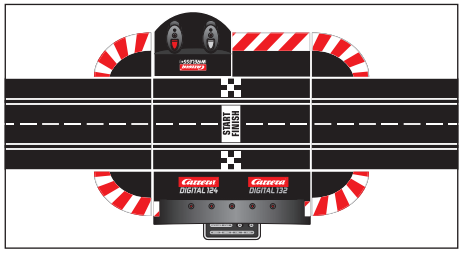
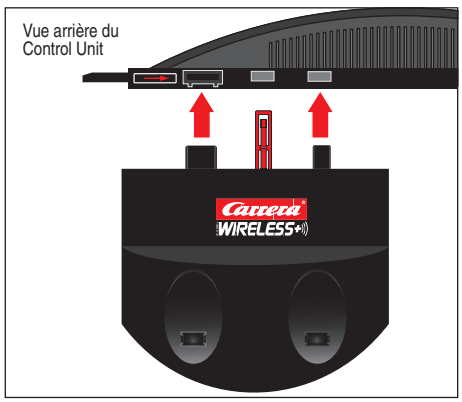


Illustration avec symboles

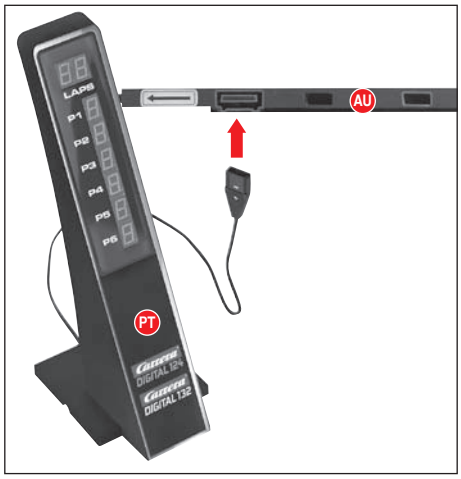
Branchement de la station de charge

La station de charge est raccordée à l'arrière du Control Unit. Afin de placer la station de charge à un autre endroit du circuit, vous aurez besoin de l'Adapter Unit 30360.



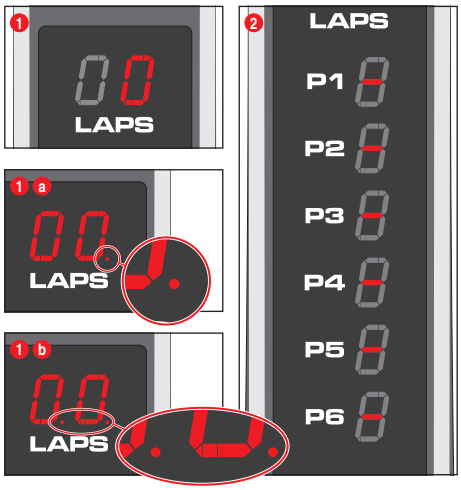


Branchement de la Position Tower



La Tour de position (PT) est raccordée à l'endroit correspondant sur l'Adapter Unit (AU); telle peut être placée à n'importe quel endroit du circuit.

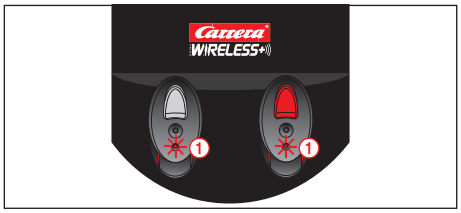
Éléments d'affichage



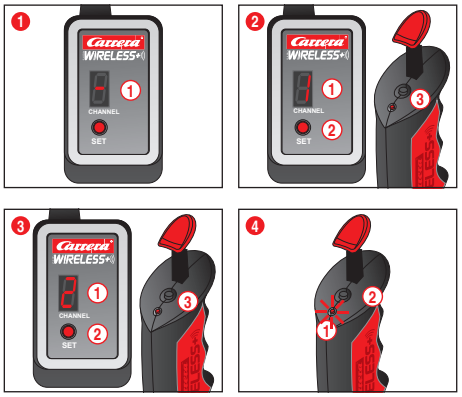
1. Affichage par segment DEL à 2 chiffres pour l'affichage du nombre de tours parcourus
   - 1 a Affichage de 100 tours parcourus
   - 1 b Affichage de 200 tours parcourus
2. À chaque fois, affichage par segment DEL à 1 chiffre pour afficher la position dans la course de 6 véhicules au maximum

Chargement de la commande manuelle

Les commandes manuelles WIRELESS+ doivent être complètement chargées avant la première utilisation. Les commandes manuelles WIRELESS+ doivent être complètement chargées avant la première utilisation. Les LED (1) des commandes manuelles clignotent pendant le chargement. Les LED (1) des commandes manuelles clignotent pendant le chargement. Une recharge de la commande manuelle est possible à tout moment grâce à l'utilisation d'une batterie lithium polymère.



Processus de liaison



Pour que les commandes manuelles puissent être utilisées pour commander les véhicules, elles doivent toutes être «reliées» au récepteur. Mettez le circuit en marche.

1
Le récepteur indique qu'il est prêt à fonctionner grâce à l'éclairage circulant de l'affichage (1).

2
Pressez le bouton SET (2) jusqu'à ce que le chiffre 1 apparaisse sur l'affichage (1). Le chiffre indiqué est l'adresse ultérieure du véhicule. L'adresse suivante peut être connectée en appuyant une nouvelle fois sur le bouton.

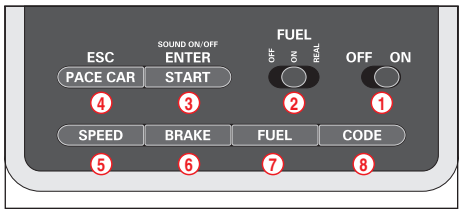
Appuyez maintenant une seule fois sur le bouton de liaison (3) sur le haut de la commande manuelle. Le processus de liaison a réussi lorsque la LED clignote sur la commande manuelle et lorsque l'éclairage de segment s'affiche sur le récepteur. Le processus de liaison est terminé et la commande manuelle peut être utilisée.

3
Procédez de la même manière pour relier la deuxième commande. Appuyez deux fois sur le bouton SET (2) sur le récepteur jusqu'à ce que le chiffre 2 s'affiche (1). Appuyez ensuite sur le bouton de liaison (3) de la deuxième commande manuelle.

4
Pour afficher l'adresse définie de la commande manuelle, appuyez une fois sur le bouton de liaison (2) sur le dessus de la commande manuelle. La LED (1) clignote selon l'adresse définie.

La commande manuelle passe en mode économie d'énergie si elle n'est pas actionnée après 20 secondes. La commande manuelle peut être à nouveau activée par pression sur le bouton poussoir ou l'interrupteur.

Éléments de commande Control Unit



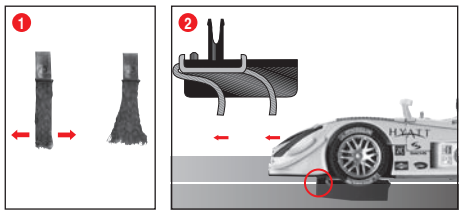
① Commutateur Marche/Arrêt
② Commutateur pour fonction réservoir
③ Touche de départ de la course / touche de validation pour la programmation
④ Touche pour Pace Car / interruption de la programmation
⑤ Touche pour réglage de la vitesse de base
⑥ Touche pour réglage du comportement au freinage
⑦ Touche pour réglage du contenu du réservoir
⑧ Touche de programmation pour véhicules

Indications générales pour la manipulation
Certaines touches sont occupées plusieurs fois. Le réglage de certaines fonctions se fait par l'intermédiaire de combinaison de touches. Toutes les opérations de programmation peuvent être interrompu par l'intermédiaire de la touche ④ «ESC/PACE CAR». Vous trouverez d'autres détails par la suite.

Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant

Placez le véhicule à codifier sur la piste et branchez la Control Unit. Appuyez une fois sur la touche «Code» ⑧, fig. ❶; la première DEL commence à s'allumer, fig. ❷. Appuyez ensuite une fois sur la touche pour changement de voie sur le régulateur de vitesse, fig. ❸. Pour les véhicules dotées d'éclairage, les feux commencent à clignoter et les DEL 2-4 s'allument les unes derrière les autres sur la Control Unit. Après le codage, la DEL du milieu reste allumée en permanence (fig. ❹) et le véhicule a été assigné au régulateur de vitesse.
Remarque: Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit.

Préparation pour le départ

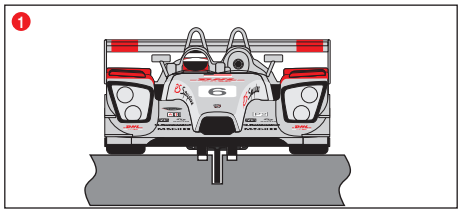


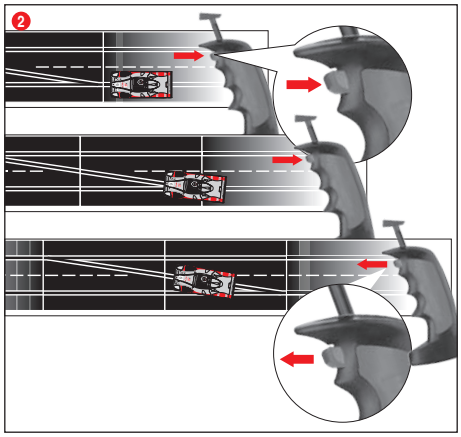
Ce véhicule Carrera DIGITAL 124 est parfaitement adapté au système de rails Carrera 1:24.

❶ + ❷ É Position optimale de la tresse double:
Pour rouler aisément et continuellement, écarter légèrement l'extrémité de la tresse ❶ et la plier en direction du rail conformément à la fig. ❷. Seule l'extrémité de la tresse devrait avoir contact avec le rail et elle peut être un peu raccourcie en cas d'usure. Il faut éliminer de temps en temps la poussière et les résidus des rails et de la tresse.

En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

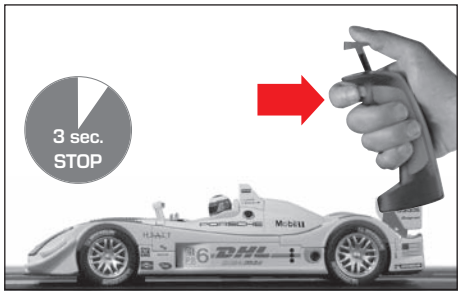
Fonctionnement du changement de voie





❶ Veillez à ce que la quille de guidage de la voiture se trouve dans l'ornière et que la tresse double soit en contact avec le rail conducteur électrique. Placez les voitures sur les rails de raccordement.
❷ **Lors du changement de voie, il faut appuyer sur le bouton de la commande manuelle jusqu'à ce que la voiture soit passé sur le carrefour.**

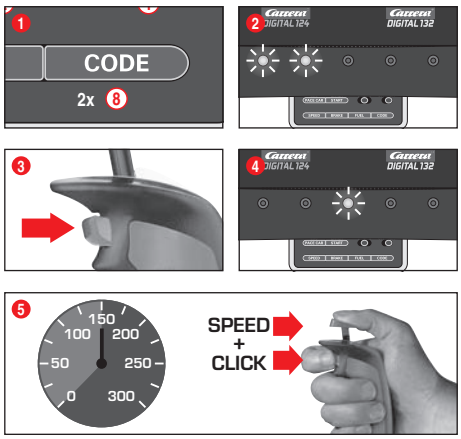
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage



La voiture programmée sur le régulateur manuel doit se trouver à l'arrêt depuis au moins 3 s sur le circuit avant que vous puissiez activer ou désactiver la fonction d'éclairage en appuyant sur le bouton d'aiguillage.

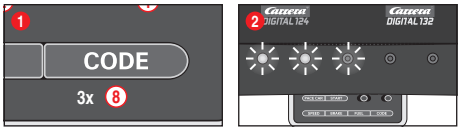
Remarque :
n'est valable que pour les modèles avec feux de véhicule

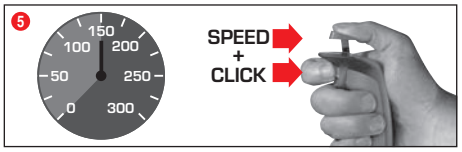
Codage/programmation Autonomous Car



Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 2 fois sur la touche «Code» ⑧, fig. ❶. Les deux premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. ❷. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. ❸; les DEL 3-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. ❹. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. ❺.
Le codage de l'Autonomous Car est ainsi achevé.
Remarque: Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 7.

Codage/programmation Pace Car

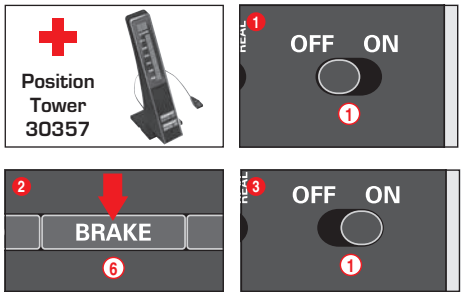




(uniquement en liaison avec Pit Stop Lane #30356)
Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 3 fois sur la touche „Code" ⑧, fig. ❶. Les trois premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. ❷. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. ❸; les DEL 2-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. ❹. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. ❺. Le codage du Pace Car est ainsi achevé et le véhicule roule dans la Pit Stop Lane.
Remarque: Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 8.

Fonction élargie Pace Car
Après le codage du Pace Car, celui-ci roule automatiquement dans la Pit Lane au cours du premier tour. Pour faire démarrer le Pace Car, appuyez une fois sur la touche «Pace Car» ④. Les DEL 2 et 3 sur la Control Unit s'allument et le Pace Car quitte la Pit Lane. Le Pace Car roule à présent jusqu'à ce que vous appuyez une nouvelle fois sur la touche «Pace Car». La DEL 2 s'éteint alors et le véhicule roule automatiquement dans la Pit Lane au cours du tour actuel.

Affichage de la position pour Autonomous et Pace Car

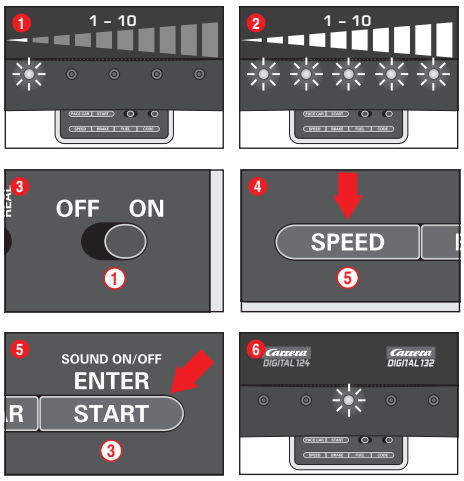


(uniquement en liaison avec la tour de position #30357)
La position de l'Autonomous Car (adresse 7) et du Pace Car (adresse 8) peut être affichée sur la tour de position. Cette fonction peut être branchée sur la Control Unit. Maintenez la touche «BRAKE» (6) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée, fig. 2, branchez le circuit et relâchez à nouveau la touche «BRAKE». En appuyant une nouvelle fois sur la touche, vous faites commuter la fonction :

1 DEL est allumée = pas d'affichage
2 DEL sont allumées = affichage sur la tour de position.

Réglez la fonction souhaitée et confirmez la sélection avec la touche «START/ENTER».

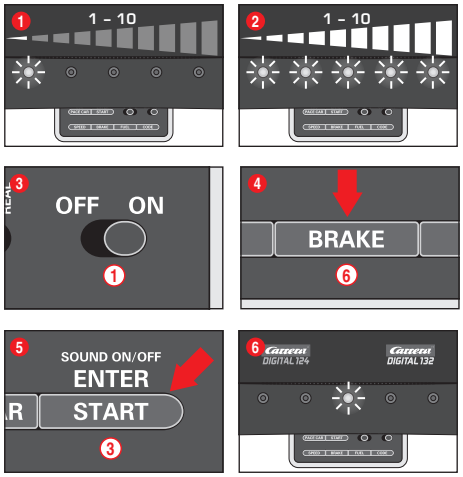
Réglage de la vitesse de base des véhicules



Le réglage de la vitesse de base peut se faire individuellement pour un et/ou plusieurs véhicules. Les véhicules à régler doivent se trouver sur le circuit à ce moment-là. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.
1 1 DEL s'allume = faible vitesse
2 5 DEL s'allument = vitesse élevée

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et appuyez une fois sur la touche «SPEED» (5). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent la vitesse utilisée en dernier. Appuyez sur la touche «SPEED» (5) jusqu'à ce que la vitesse de base souhaitée soit sélectionnée. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3).
Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

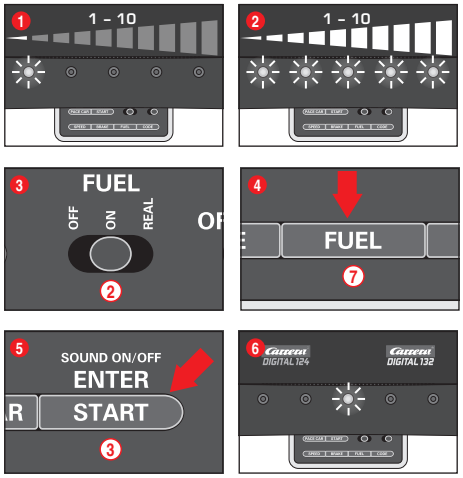
Réglage du comportement des véhicules au freinage



(uniquement pour les véhicules commandées par régulateur manuel)
Le réglage du comportement au freinage peut se faire individuellement pour un et/ou plusieurs véhicules. Les véhicules à régler doivent se trouver sur le circuit à ce moment-là. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.
1 1 DEL s'allume = freinage faible
2 5 DEL s'allument = freinage puissant

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et appuyez une fois sur la touche «BRAKE» (6). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent le niveau de freinage utilisé en dernier. Appuyez sur la touche «BRAKE» (6) jusqu'à ce que le comportement au freinage souhaité soit sélectionné. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3).
Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

Réglage du contenu du réservoir



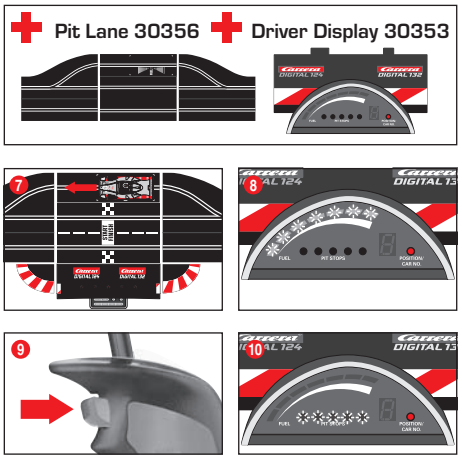
(uniquement pour les véhicules commandées par régulateur manuel)
Le réglage du contenu du réservoir en liaison avec la Pit Lane (30356) se fait simultanément pour tous les véhicules. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.
1 1 DEL s'allume = contenu du réservoir réduit
2 5 DEL s'allument = le réservoir est plein.

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et branchez la fonction réservoir via l'interrupteur à coulisse (2) fig. 3. Appuyez une fois encore sur la touche «FUEL» (7). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent le contenu du réservoir utilisé en dernier. Appuyez sur la touche «FUEL» (7) jusqu'à ce que le contenu du réservoir souhaité soit sélectionné. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

Fonction réservoir élargie
Via l'interrupteur à coulisse (2), 3 modes peut être sélectionnés, fig. 3 :
- OFF = les véhicules ne consomment pas «d'essence»
- ON = les véhicules consomment de «l'essence»
- REAL = vitesse maximale en fonction du contenu du réservoir/ les véhicules consomment de «l'essence» (uniquement en liaison avec la Pit Lane 30356 voire la Pit Stop Lane 30346 et Pit Stop Adapter Unit 30361)

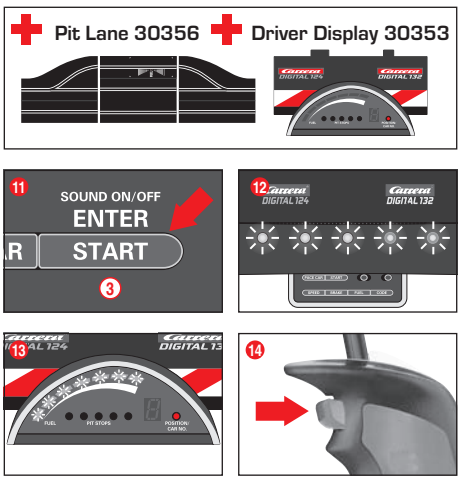
En «mode REAL», le véhicule avec le réservoir plein „plus lourd", roule plus lentement et a un freinage moins puissant ; le véhicule avec le réservoir vide est „plus léger", roule plus vite et a un freinage plus élevé. L'affichage du contenu actuel du réservoir et la «consommation en essence» ne peut se faire qu'en liaison avec le Driver Display 30353 et le Pit Stop 30356.

Faire le plein d'essence des véhicules avec la Pit Lane 30356 et le Driver Display 30353



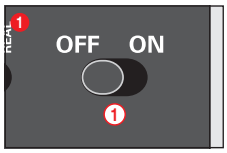
Le contenu actuel du réservoir du véhicule peut être lu via l'affichage à barres avec les 5 DEL verts et les 2 DEL rouges du Driver Display. Pour faire le plein d'essence avec le véhicule, se rendre dans la Pit Lane via le capteur de réservoir, fig. 7. L'affichage à barres commence alors à clignoter, fig. 8, et vous pouvez faire le plein du véhicule en maintenant la touche de changement de voie, fig. 9. Le nombre de remplissages du réservoir est affiché par le clignotement ou l'allumage des DEL jaunes, fig. 10 (cf. aussi Driver Display). **Remarque : Les véhicules avec réservoir vide ne sont pas pris en compte lors du comptage des tours en liaison avec la tour de position 30357.**

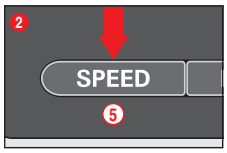
Réglage du contenu du réservoir lors du départ de la course

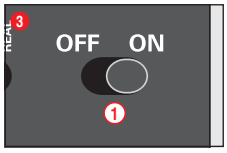


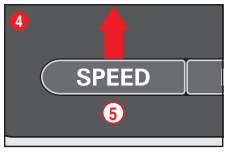
(uniquement en liaison avec Pit Lane 30356 et Driver Display 30353)
Indépendamment du réglage de base du contenu du réservoir, le contenu du temps pour un et/ou plusieurs véhicules peut être réglé individuellement lors du départ d'une course pour les tours jusqu'au premier arrêt pour refaire le plein. Appuyez une fois sur la touche «START/ENTER» (3); les 5 DEL restent allumées en permanence sur la Control Unit, fig. 12, et l'affichage en barres du/des Driver Display clignotent, fig. 13.. En cliquant sur la touche de changement de voie sur le régulateur manuel correspondant, il est possible de modifier le niveau de remplissage du réservoir, fig. 14.

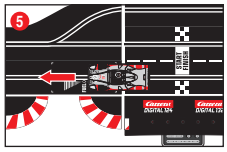
Fonction Pit Lane élargie









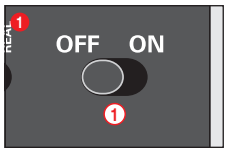


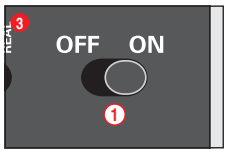
(uniquement en liaison avec Pit Lane 30356)
Il est possible de brancher/débrancher la fonction de comptage de tour dans la Pit Lane 30356 voire Pit Stop Lane 30346 avec la Pit Stop Adapter Unit 30361. Pour ce, appuyez sur la touche «SPEED» (5) alors que la Control Unit est débranchée, branchez la Control Unit et lâchez la touche «SPEED» (5). En appuyant à nouveau sur la touche, 1 ou 2 DEL s'allument selon le réglage.

- DEL 1 = fonction de comptage de tours à l'arrêt
- DEL 1 + 2 = fonction de comptage de tours en marche

Sélectionnez le réglage souhaité et glissez ou roulez avec un véhicule au-dessus du capteur Pit Lane, fig. 5. Les réglages sont repris lors du passage. Pour à nouveau quitter le mode des réglages, appuyez sur la touche «START/ENTER» (3).

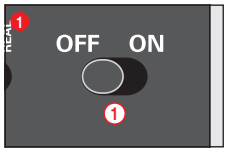
Son ON/OFF

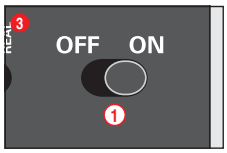




La sonorité de validation lors du passage au-dessus des capteurs et de la commande de la touche peut être déconnectée. Maintenez à cet effet la touche «START/ENTER» (3) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée, branchez le circuit et relâchez à nouveau la touche «START/ENTER» (3). La sonorité de validation lors du branchement de la Control Unit ne peut cependant pas être déconnectée.

Fonction Reset





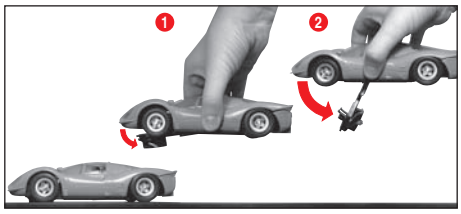
Pour restituer les réglages d'usine, la Control Unit dispose d'une fonction reset.
Pour ce, maintenez la touche „ESC/PACE CAR" (4) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée ; branchez le circuit et relâchez la touche. Tous les réglages effectués jusqu'ici pour la vitesse, le comportement au freinage, le contenu du réservoir, la sonorité et le comptage de tours seront remis au réglage d'usine. Les réglages des véhicules ne sont pas concernés dans la mesure où ils ne se trouvent pas sur le circuit à ce moment-là.
Réglages d'usine:

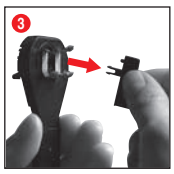
- Vitesse = 10
- Comportement au freinage = 10
- Contenu du réservoir = 7
- Sonorité = On
- Affichage de la position pour la Autonomous Car et la Pace Car = OFF

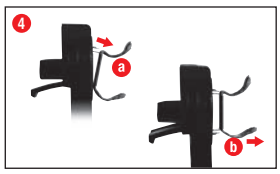
Mode économie de courant

La Control Unit se met après 20 minutes de non-emploi en mode économie de courant et déconnecte tous les affichages tels que la tour de position, les Driver Display et la Startlight. Pour réactiver, actionnez brièvement n'importe quelle tige de régulateur ou la touche de changement de voie sur le régulateur ou appuyez sur la touche de commande de la Control Unit. Tous les réglages sont conservés.

Remplacement de la tresse double et de la quille de guidage







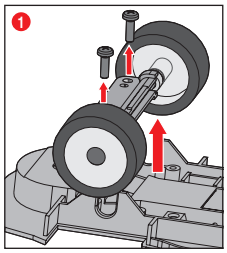
Le bras oscillant se déplie légèrement lorsque l'on soulève la voiture (Fig. 1).

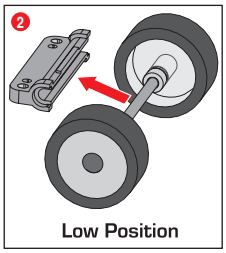
Pour remplacer la quille de guidage ou la double tresse, vous pouvez déplier un peu plus le bras oscillant comme le montre la Figure 2.

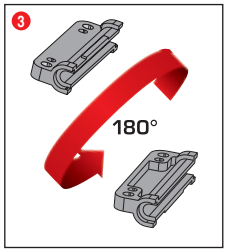
3 Pour remplacer la quille de guidage et les frotteurs double tresse, commencez par retirer d'abord la quille.

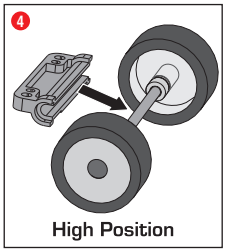
4 Vous pouvez ensuite enlever les deux frotteurs double tresse et les remplacer. Retirez d'abord le frotteur supérieura 4 a partiellement avant d'extirper entièrement la double tresse avec le frotteur 4 b Procédez de la même manière pour le montage.

Réglage en hauteur du châssis de la voiture



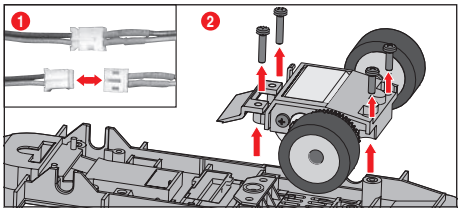


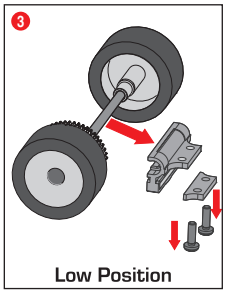


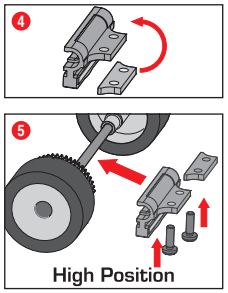


Avant de pouvoir commencer l'ajustage du châssis et des unités aimantées, il faut retirer la carrosserie du véhicule. Pour ce, dévissez les vis de fixation sur le dessous du véhicule et retirez la carrosserie.

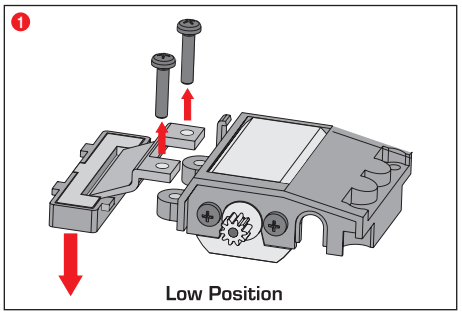
Réglage en hauteur de l'essieu avant
1 Dévissez les deux vis du support de l'essieu avant et retirez l'essieu avant complet avec le support hors du châssis. 2 Retirez le support de l'essieu, tournez-le de 180 degrés 3 et enfichez ensuite l'essieu à nouveau dans le support 4. Il est possible à présent de remonter l'essieu avant avec le support dans le châssis.

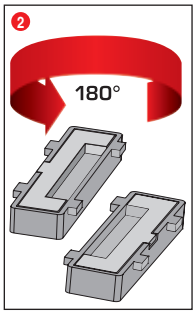


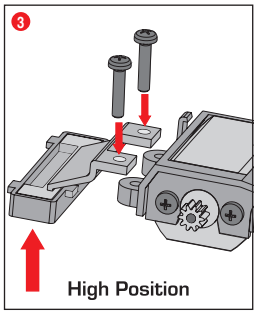




Réglage en hauteur de l'essieu arrière
Pour faciliter les travaux, séparez prudemment le raccord à fiche entre le moteur et la platine 1. Retirez les deux vis avant de l'unité du bloc moteur et retirez le serre-flan magnétique hors du châssis. Dévissez à présent les deux vis arrière et sortez le bloc moteur complet 2.
Retournez le bloc moteur et retirez les deux vis du support de l'essieu arrière. Retirez la plaquette d'écartement et l'essieu arrière complet avec le support 3. Pour le réglage en hauteur, posez à présent d'abord la plaquette d'écartement dans le bloc moteur 4 et revissez l'essieu arrière complet à fond 5.



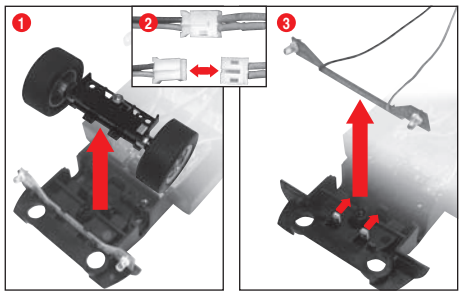


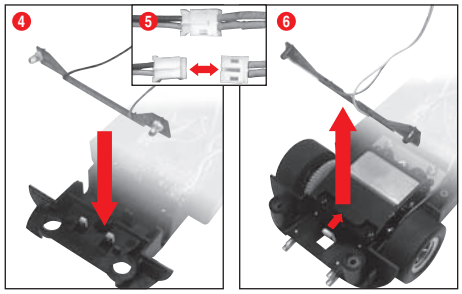


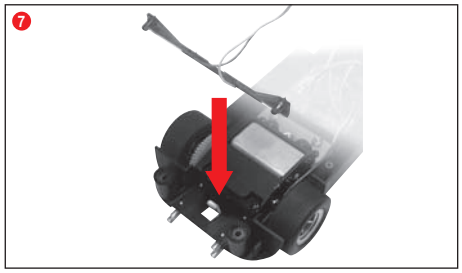
Réglage de l'unité magnétique du milieu
En option il est aussi possible de régler l'unité magnétique du milieu. Retirez à cet effet l'unité magnétique complète hors du châssis 1, tournez-la horizontalement de 180 degrés 2 et insérez-la à nouveau dans le châssis. Montez enfin le serre-flan magnétique 3 et rétablissez tous les raccords à fiche.

F

Remplacement de la platine d'éclairage



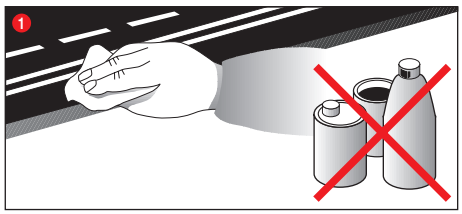


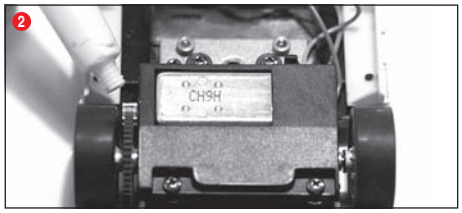


ATTENTION! Les platines d'éclairage peuvent être vissées à fond selon le modèle.

Phares avant: Pour remplacer les platines d'éclairages, dévisser la partie supérieure de la voiture du châssis. Dévisser l'essieu avant comme le montre la Figure 1 et débrancher le câble reliant les phares avant à la platine de la voiture (Fig. 2). Plier le crochet à cliquet (Fig. 3) légèrement vers le bas et extirper la platine d'éclairage en la tirant vers le haut. Insérer la platine d'éclairage (Fig. 4), jusqu'à enclenchement du crochet à cliquet. Revisser l'essieu avant et reconnecter les câbles en respectant le code couleur.
Phares arrière: Débrancher le câble reliant les phares avant à la platine de la voiture, comme indiqué à la Figure 5 . Plier le crochet à cliquet (Fig. 6) légèrement vers le bas et extirper la platine d'éclairage en la tirant vers le haut. Insérer la platine d'éclairage jusqu'à enclenchement du crochet à cliquet (Fig. 7) et reconnecter les câbles en respectant le code couleur.

Maintenance et entretien





Afin de garantir le parfait fonctionnement du circuit de course, il faut nettoyer régulièrement toutes les pièces du circuit. Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant.

1 Circuit de course: Nettoyer la surface de la voie et les ornières avec un torchon sec. Ne pas utiliser de solvant ou de produits chimiques pour le nettoyage. Si le circuit n'est pas utilisé, ranger le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son car-ton original.

2 Check-liste des voitures: Nettoyer les points d'appui des essieux et des roues, le pignon du moteur, les roues d'engrenage et les coussinets et graisser avec de la graisse exempte de résine et d'acide. Utilisez comme instrument un cure-dent par ex. Vérifier régulièrement l'état des tresses et des pneus.

Élimination des défauts mode de conduite

Élimination des défauts:
En cas de pannes, veuillez vérifier les fonctions suivantes:
• Les raccords électriques sont-ils corrects?
• Le transformateur et la commande manuelle sont-ils correctement raccordés?
• Les jonctions des voies sont-elles en parfait état?
• La piste et les ornières sont-elles propres et sans corps étrangers?
• Les tresses sont-elles en bon état et sont-elles contact avec l'ornière?
• Les voitures sont-elles correctement codées sur le régulateur manuel correspondant ?
• En cas de court-circuit électrique, l'alimentation en courant du circuit sera automatiquement déconnectée durant 5 secondes, ce qui sera signalé par des signaux acoustiques et optiques.
• Les voitures sont-elles placées dans le sens de course du circuit ? Si l'inverseur du sens de course ne fonctionne pas, commuter le sens de course au-dessous de la voiture.
• L'Adapter Unit est-il correctement inséré dans le sens de la marche ?
• La batterie de la commande manuelle est-elle bien branchée ?
• La batterie est-elle chargée ?
• La LED de la commande manuelle clignote-t-elle lors de la charge ?
• La commande manuelle est-elle reliée au récepteur ?
• Existe-t-il une double attribution d'adresse de la commande manuelle ?

Remarque:
En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

Mode de conduite:
• Adopter une allure rapide sur les droites, freiner avant les virages et accélérer à nouveau à la sortie du virage.
• Ne jamais retenir ou bloquer les véhicules tant que le moteur est en marche en prévention d'une éventuelle surchauffe ou d'endommagements du moteur.

Remarque: Si vous utilisez des systèmes de rails qui n'ont pas été fabriqués par Carrera, il faut remplacer la quille de guidage existant déjà par la quille de guidage spéciale (#85309). De légers bruits de route lors de l'emploi du Passage Carrera (#20587) ou du virage relevé 1/30° (#20574) sont dus à l'originalité de l'échelle et ne portent pas préjudice à la qualité du jeu.

Toutes les pièces de rechange Carrera sont disponibles dans notre boutique en ligne:
carrera-toys.com
Livraison exclusivement en Allemagne, en Autriche, aux Pays-Bas, en Belgique et au Luxembourg.

Caractéristiques techniques

Tension de sortie · Transformateur pour jouet

18 V ⎓ 54 VA

Batterie lithium polymère : 3,7 ⎓ 150mAh

Modes de courant
1.) Mode Jeu = les véhicules sont actionnés par le régulateur manuel
2.) Mode Pause = Les régulateurs manuels ne sont pas actionnés, pas de jeu
3.) Mode Veille = après 20 minutes env. de pause, le rail de raccordement commute au mode Veille.
La DEL du milieu clignote à intervalles longs.
CONSOMMATION DE COURANT < 0,5 watt / 0,5W
L'actionnement du régulateur manuel met fin au mode Veille, le circuit se met à nouveau en mode Pause.
4.) État à l'arrêt = Adaptateur secteur séparé du réseau

CE 0197

0-3

LiPo

Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipe-ments électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive européenne 2002/96/CE afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement.

Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentielle-ment dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.

Instructions de sécurité

Directives et instructions de sécurité pour l'utilisation des batteries LiPo:
Les batteries LiPo sont des batteries plus sensibles que les piles alcalines ou NiMh habituelles. Tous les règlements et instructions de sécurité doivent donc être respectés avec précision. Il y a danger d'incendie en cas de mauvaise manipulation de batteries LiPo.
Vous acceptez tous les risques liés aux batteries lithium en manipulant, en chargeant ou en utilisant la/les batterie(s) LiPo livrées.

• Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées ! Veuillez utiliser la station de charge livrée. En cas de non-respect de ces instructions, il y a danger d'incendie, mise en danger de la santé et/ou dégradation de matériel. N'utilisez JAMAIS un autre appareil de charge !
• Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte. Ne laissez jamais la batterie se charger sans surveillance. Lorsque vous chargez la batterie, prenez soin de toujours rester dans les environs afin de pouvoir surveiller le processus de charge et réagir à d'éventuels problèmes.
• Si la batterie se gonfle ou se déforme pendant le processus de décharge ou de charge, arrêtez immédiatement le processus. Retirez la batterie avec précaution et aussi vite que possible et placez-la dans un endroit ouvert, sûr et à l'abri de matériaux inflammables et surveillez-la pendant 15 minutes minimum. Il y a danger d'incendie lorsque vous chargez ou déchargez à nouveau une batterie gonflée ou déformée. Même en cas de déformation ou de gonflement minimes, la batterie doit être mise hors service.
• Vous devez charger la batterie livrée dans un endroit sûr à l'abri de matériaux inflammables.
• Stockez la batterie dans un endroit sec à température ambiante (16° - 18°C). N'exposez pas la batterie directement aux rayons du soleil ou à toute autre source de chaleur. Les températures dépassant 50°C sont généralement à éviter.
• Chargez impérativement la batterie après utilisation afin d'éviter un déchargement de la batterie. Chargez la batterie de temps en temps en cas de longue période de non-utilisation (env. tous les 2 à 3 mois). Un non-respect de la manipulation de la batterie décrite ci-dessus peut mener à un défaut.
• VN'utilisez pas d'objets pointus ou coupants pour changer la batterie. N'endommagez en aucun cas le film protecteur de la batterie.
• En cas de remplacement de batterie défectueuse, seule l'utilisation des types de batterie recommandés est autorisé. Les batteries endommagées ou inutilisables constituent des déchets spéciaux et doivent être éliminées en conséquence.
• Ne pas jeter les batteries/piles au feu ni les exposer à des températures élevées. Il y a risque d'incendie et d'explosion.
• Les électrolytes et vapeurs d'électrolytes contenus dans les batteries LiPo sont dangereux pour la santé. Évitez tout contact direct avec les électrolytes. En cas de contact des électrolytes avec la peau, les yeux ou d'autres parties du corps, un rinçage ou un lavage doit être effectué avec de l'eau suffisamment froide, et il convient de consulter un médecin.
• Les batteries ne sont pas des jouets et ne doivent pas être laissées dans les mains des enfants. Ne pas laisser les batteries à la portée des enfants.
• Les bornes de raccordement / bornes de batterie ne doivent pas être mises en court-circuit !
• Le jouet ne doit être utilisé qu'avec un transformateur / bloc d'alimentation pour jouets.
• Le transformateur / le bloc d'alimentation n'est pas un jouet !

Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH · Rennbahn Allee 1 · 5412 Puch / Salzburg · Austria

carrera-toys.com

7.23.12.12.00 · 08/2012